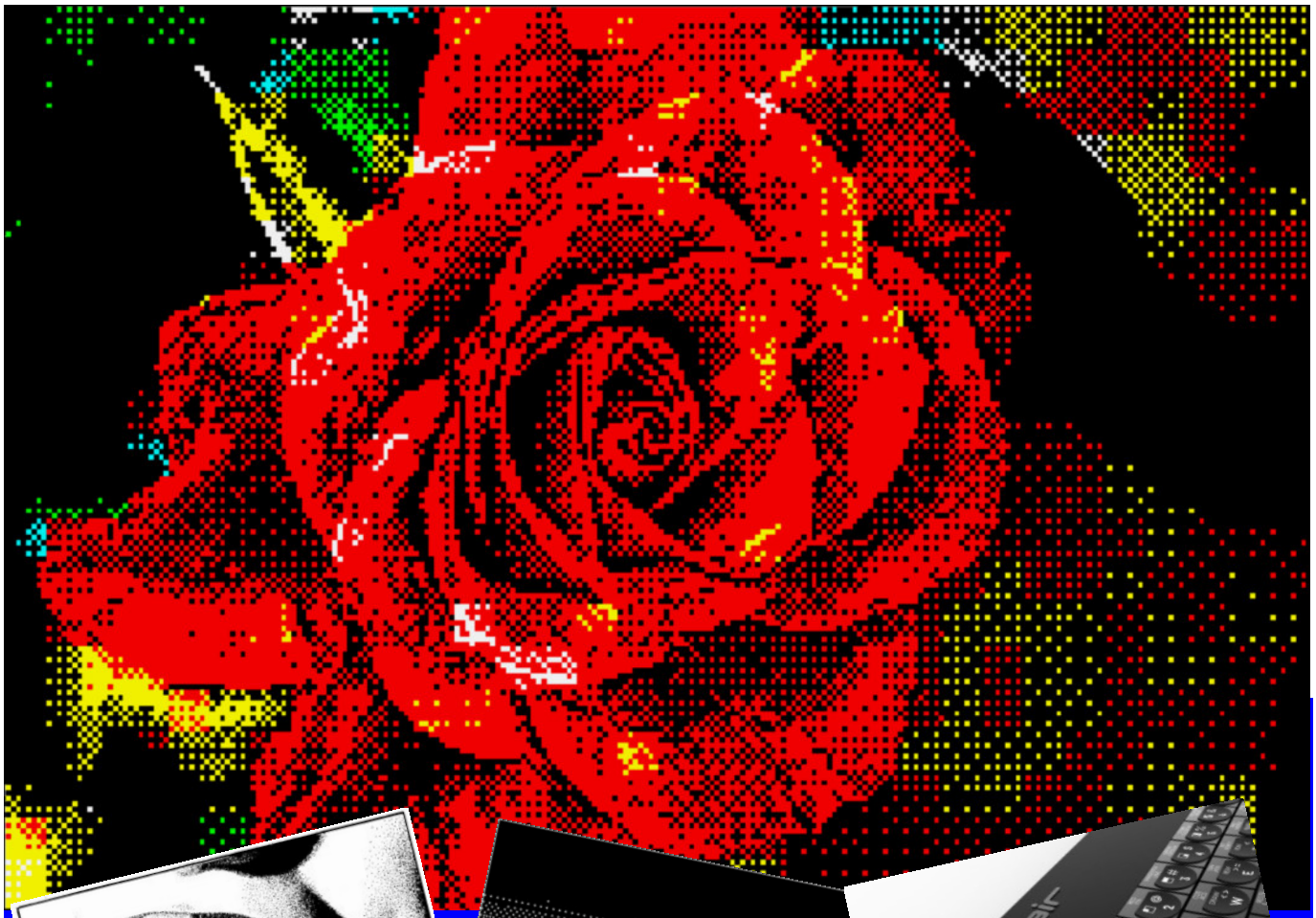
SUC-SESSION

DAS MAGAZIN FÜR DEN SINCLAIR SPECTRUM



- Spectrum35 in Cambridge
- Der Vega+ Skandal
- News
- Was andere Computer können – oder auch nicht
- 1. Spectrum – Treffen in Sonnenbühl
- Und vieles mehr …

DIE

14.

AUSGABE IHRES MAGAZINS

FÜR ABONNENTEN MIT SCENE+ UND DISKETTE/KASSETTE

DIE NEUESTEN UND BESTEN PROGRAMME GLEICH MITGELIEFERT

VORWORT

Liebe SUC-Session Leser,
ich möchte mich vorstellen:
Gestatten! Ich bin der Neue! Mein Name ist Joachim Geupel. Einige werden mich kennen, viele andere nicht.
Ich bin im zarten Alter von 58 Jahren und seit es den ZX81 als Bausatz gab, Jünger in der Fangemeinde von Sir Clive Sinclair.
Der ZX81 war mein erster echter Gehversuch in Sachen Computer. Er wurde ein halbes Jahr später von meinem ersten ZX Spectrum 16 abgelöst. Und diese Infektion hat mich seit damals nicht verlassen.
Die SUC-Session, die ich ab dieser Ausgabe betreue, wird bis auf weiteres auf meinem Computer entworfen. Wenn nichts dazwischen kommt, was immer es auch sein mag, wird es auch eine Weile so bleiben. Die Konzeption hat sich nichts geändert. Meine Bemühungen gehen eher in die Richtung, dass das Heft regelmäßiger als bisher erscheint. Ziel sind drei bis vier Hefte im Jahr. Außerdem soll das Heft gut zu lesen sein.
In diesem Heft wurde die Hauptlast wieder von Thomas Eberle getragen. Die allermeisten Artikel sind von ihm. Er war wirklich fleißig – wie immer eigentlich.
Ich habe im Laufe meiner Karriere als arbeitender Mensch schon ziemlich viele dieser Hefte gemacht. Interessanter Weise war das erste dieser Hefte ebenfalls die Club-Zeitschrift eines Computer-Clubs. Das zweite Projekt war das vierteljährlich erscheinende Heft eines SF-Clubs, welches ich über einige Jahre hinweg betreut habe. Dabei habe ich viel erlebt. Was sich dabei heraus gestellt hat, ist, dass so ein Heft hauptsächlich vom Einsatz der Leser lebt. Es wird nicht von ein paar weniger Leute sondern wird von Fans und Usern für Fans und User gemacht. Daher kommt glicht zu Anfang der Aufruf von mir: Beteiligt euch! Schriebt Artikel! Die Vielfalt macht es aus!
In diesem Sinne! Viel Spaß beim Lesen. Wir haben uns Mühe gegeben!

Viele Grüße, Joachim Geupel

INHALT

Vorwort / Impressum 2
Leserbriefe 3
Spectrum Next – was kommt danach 4
1. ZX Spectrum-Treffen in Sonnenbühl 5
Wie der Vega+ die Spectrum-Welt entzweite ... 6
Statement from Lee Fogerty 9
News in Kürze 12
Neulich bei Ebay 13
Spectrum 35 - die Show, die in Erinnerung bleiben wird 14
Benchmark Tests – was andere Computer so können 17
Software 2016 – Games 19
Software 2016 – Demo Scene 32
Spielelösung »Dining« 34
Basic-Gimmick 35

IMPRESSUM

Das SUCSession-Magazin erscheint in Deutsch und in Englisch und kann beim **SpectrumUserClub** zusammen mit dem Disk Magazin **SCENE+** abonniert werden.

Redaktion **SUC-Session74**:
Joachim Geupel & Thomas Eberle
Redakteur **SCENE+**: Mirko Seidel

Clubleitung:
Mirko Seidel, Adresse: Birkenweg 8
89197 Weidenstetten
email: mirko.seidel1@gmail.com

Mitarbeiter an diese Ausgabe sind:
Thomas Eberle
Joachim Geupel
Mirko Seidel
Harald Lack

Wir danken allen Helfen.

LESERBRIEFE

Hallo, liebe Leser!

Wieder einmal erreichten uns einige Mails. Es waren mehr, als die wenigen hier abgedruckten, aber nicht jede Mail enthält etwas, was für alle interessant sein könnte. Auffällig ist natürlich, dass wir immer internationaler werden. Langsam aber sicher werden wir also eine übergreifende Gemeinschaft von Spectrum-Usern aus aller Welt.

Gianni Sarti schreibt uns:

Thank you, Thomas, for your mail!

Well, I will try the magazine. I'm sure this is very interesting for me: I write, I try only for my terrible English, I need the help of Google Translator terrible! Or the help of my daughter - better, really - for understand english text.

So, for this reason I can t write a contribute readable, I m sorry. This is not good for me who love your lands and dream to live in Scotland, I know, so maybe in future I try to make better my english and maybe I send some contributions about the fantastic Sinclair's creatures. :)

Even though, I would prefer the English people learn Italian language. :D :D

The German version of the magazine? Thanks but I prefer the Klingonian! :D Bye Thomas and good luck for the next show!

Gianni

Kurz zusammengefasst will es Gianni mal mit einem Abo der englischen Ausgabe probieren, auch wenn ihm italienisch lieber wäre. Er kann aber immerhin besser Englisch als Deutsch.

Welcome Gianni

Carlo Malantrucco

ist ein neuer Leser aus Italien:

Hi Thomas,

thanks for your quick and detailed infos. I'm really interested in subscribing your printed & disk magazine (Opus Discovery version), but I need to get answered a few questions:

1. *how many printed & disk magazine issues will I receive with a full subscription (€26)?*
2. *how many months between two issues?*
3. *subscribing printed version will I get PDF too?*
4. *how can you put the same contents inside +D (780 kb) and Opus (180 kb) disks?*
5. *subscribing by PayPal where I specify English printed version & Opus Discovery disk?*

By the way, perhaps your Opus Discovery subscribers could enjoy my full indexed and free downloadable Spectrum Discovery Club Newsletter PDF:
Https://www.emagsoftware.it/spectrum/Spectrum%20Discovery%20Club%20Newsletter%201-42%20(1987-1995).zip

If you have no problem, I would post your message to Italian ZX Spectrum Freelists mailing list:
https://www.freelists.org/archive/zxspectrum/

Ciao from Italy, Carlo

Carlo hat sich für das Magazin interessiert und er will wissen was er den bekommt für ein Abo. Ein komplettes Abo für 26 Euro umschließt drei gedruckte Ausgaben der SUC-Session sowie drei Ausgaben der SCENE+ auf echter Diskette (in diesem Fall im Opus Format 720k). Außerdem kann man sich auch die PDF- und TAP- Ausgaben herunterladen. Die drei Ausgaben erscheinen nicht zu einem fixen Termin, wir versuchen etwa drei Magazine in einem Jahr zu produzieren. Das ganze hängt an zwei Faktoren: Die persönliche Situation, die wir haben, um Zeit in die Magazine zu investieren und eure Mitarbeit. Je mehr Artikel eingesendet werden, desto einfacher tun wir uns natürlich. Ein weiterer Faktor mag sein, wieviel grad in der Spectrum-Welt passiert, aber da mache ich mir am wenigsten Sorgen... es passiert so viel... Carlo bietet unter obiger Adresse auch einen Download an. Es sind die gesammelten Newsletter des Spectrum Discovery Club. Sehr interessante Lektüre für alle Opus-Freunde, unbedingt herunterladen. In einer weiteren Mail hat Carlo auch über seinen früheren Kontakt Manfred Nolten berichtet, er hoffte diesen in unserem Club anzutreffen. Er war auch mal vor über 20 Jahren hier Mitglied, mittlerweile aber nicht mehr. Hat noch jemand evtl. Kontakt?

Rob Uttley

möchte gerne die Scene+ auf Diskette:

Hi Thomas!

I have a +3 with a 3" internal and 3.5" external drive - is there any chance you could put it on a 3.5" disk for me? Failing that, if the MB02 is physically 3.5" media then I'll take that and look into how I might read it further down the line :-) many many thanks!

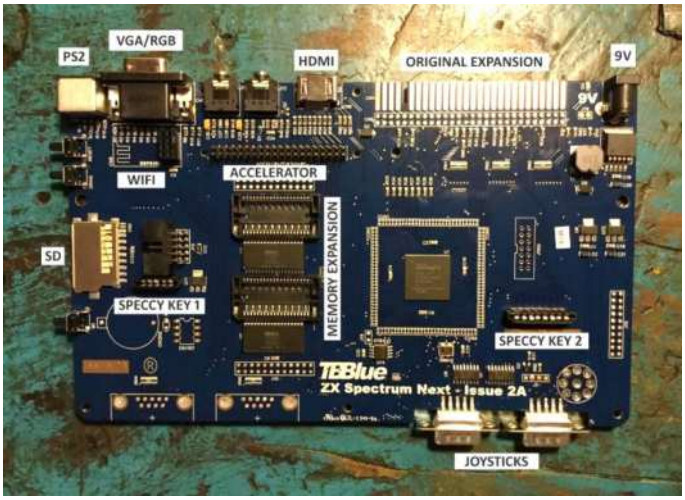
Rob

Rob fragt, welche Diskettenversion er nehmen soll, denn er hat einen Spectrum +3 mit externem 3,5“ Laufwerk. Er wollte die MB02 Version nehmen, aber es ist wohl unrealistisch, dass ein anderes System diese Disketten lesen kann. Sinnvoller ist die +D Version, den tatsächlich gibt es für den +3 eine Software um +D Disketten einzulesen. Ich weis aber leider nicht mehr den Namen. Hat jemand diese Software im Einsatz und kann weiterhelfen?

Wenn ihr einen Kommentar zu unserem Magazin habt oder hier eine Frage beantworten könnt, zögert nicht, sondern schreibt uns sofort.

Per e-mail : *thomas.eberle@sintech-shop.de*

SPECTRUM NEXT
WAS KOMMT ALS NÄCHSTES



Kaum ein Projekt hatte diese Resonanz und auch so die Gemüter bewegt wie der Spectrum Next. Für alle die es noch nicht wissen: Der Spectrum Next ist die nächste Stufe des Spectrum. Voll kompatibel zu den anderen 48k und 128k Geräten, hat schon vieles eingebaut, wofür man sonst Zusatzinterfaces braucht. Also natürlich Joystick-Anschlüsse, RGB-, VGA und HDMI Ausgang, SD-Kartenslot, Wifi-Anschluß, Turbo Sound (3 AY-Soundchips), PS/2 Mausanschluss, Real Time Clock und Beschleunigungskarte.

Mit voller Beschleunigung läuft der Spectrum NEXT auf 28 MHZ, d.h. 8 x schneller als ein originaler Spectrum. Somit lassen sich auch ältere Programme beschleunigen, was natürlich nicht bei jedem Spiel zu empfehlen ist. Neben dem Spectrum kompatiblen Modus hat der Spectrum NEXT aber noch mehr zu bieten:

- neuer Grafikmodus mit mehr Farben und höherer Farbauflösung (z.B. 256x192 Pixel, jeder Pixel eine eigene Farbe, 256 Farben)
- Hardware Sprites
- Neue Z80 Opcodes
- Erweitertes Basic

Der Spectrum NEXT wurde als Crowdfunding bei Kickstarter eingestellt, d.h. das Gerät wurde vorgestellt und möglichst viele konnten sich als Investoren beteiligen. Einige spendeten, die meisten aber bestellten einfach ein Gerät vor, was auch eine Art von Investment ist. Bei einem Gesamtinvestment von 250.000 Pfund wurde versprochen, dass das Gerät Wirklichkeit wird. Dieses Ziel wurde nach nur einem Tag erreicht, am Ende haben 3113 Unterstützer bewirkt das 723.390 Pfund zusammenkamen. Das ist aber noch nicht alles: nachdem sichergestellt war, dass der Spectrum NEXT hergestellt wird, wurde es auch möglich, dass man richtige Bestellungen aufgeben kann, allerdings zu einem etwa 10% höheren Preis. Wie viel Geräte da noch verkauft wurden, ist unbekannt, aber insgesamt werden es wohl so 5000 Geräte sein. Die Zahl ist daher höher als die Käu-

ferzahl, da nicht wenige auch zwei Geräte gekauft haben.

Die Geräte gibt es in unterschiedlichen Ausführungen. Grob fängt es an mit der reinen Platine, voll bestückt und zum Selbsteinbau in ein Gehäuse. Der nächste Schritt ist ein der Spectrum NEXT komplett in einem Gehäuse, mit Beschleunigungskarte oder ohne.

Die Spectrum NEXT Platinen hätten eigentlich im August ausgeliefert werden sollen. Da es aber länger dauerte, die enorme Menge an Bauteilen zu besorgen, wurden diese nun erst im Dezember ausgeliefert. Im Internet gibt es Bilder von der Produktion der Platinen. Völlig unabhängig davon soll die Produktion des Gehäuses laufen, das heißt trotz der Verzögerung der Platinen will man die Geräte mit Gehäuse im Januar ausliefern. Voraussicht werden die Geräte aber erst im Februar oder Anfang März ausgeliefert. Daneben läuft die Softwareproduktion auf Hochtouren. Zahlreiche Autoren von Spectrum-Spielen haben sich dem Thema schon verschrieben, einige sind sogar nun völlig neu motiviert, Jahre oder gar Jahrzehnte nach dem letzten Spiel neue Spiele zu schreiben. Neben Spielen werden auch Grafiktools, Soundtools oder Betriebssysteme entworfen. Hier wird es gleich zum Start reichlich Auswahl geben.

Alles wartet darauf, dass der erste Spectrum Next ausgeliefert wird und mit viel Glück ist dem schon so bevor dieser Artikel gedruckt wird.

Der Spectrum Next ist momentan ausverkauft. Ob dieser noch käuflich zu erwerben sein wird ist nicht klar, aber durchaus vorstellbar. Lassen wir uns überraschen.

1. ZX-SPECTRUM TREFFEN IN SONNENBÜHL

Nachdem ich im letzten Jahr angekündigt habe, in Sonnenbühl ein Spectrum-Treffen zu organisieren, ist es jetzt soweit. Ich habe Platz im Gemeindehaus bekommen, es gibt sonst keine Hindernisse, Beinbruch, kaputte Computer, Tsunamis (die die zugegebenermaßen sehr selten auftreten). Jetzt kann es losgehen:

Hiermit lade ich Euch alle ein zum

1. Sinclair ZX Spectrum Treffen in Sonnenbühl.

Die Veranstaltung ist nicht zwingend auf den ZX Spectrum beschränkt. Dieser wird aber eindeutig bevorzugt. Ihr dürft und könnt Computer-Raritäten mitbringen, die bei Euch Zuhause herumstehen und vielleicht einsam weinen. Ich würde mich freuen!

Zur Örtlichkeit:

Willmandingen ist ein Ortsteil von Sonnenbühl und liegt am Albtrauf, oberhalb von Reutlingen. Sonnenbühl rühmt sich damit, der Ort mit den drittmeisten Sonnentagen im Jahr zu sein. Trotzdem wird Deutschland im Winter wie im Sommer immer wieder mit Meldungen erschreckt, dass hier die nächste Eiszeit ausgebrochen sei.

Dem ist aber nicht so. Die Wetterstation, die diese Meldungen produziert, liegt in einem Bereich mit Permafrost, die wiederum in einer Senke liegt, welche rundherum von Hügeln und Wäldern umgeben ist. Gräbt man da 30 cm in den Boden, trifft man selbst im Somme auf Eis. Wenn es ringsherum +30 C hat, steigt die Temperatur dort auf gerade einmal 15° Grad. Genauso im Winter; überall hat es -4°C, in diesem Loch hat es -20°C. Es besteht also keine Gefahren von Erfrierungen oder sonstigen Kälteschäden, sofern man diesen Kältepol meidet.

Der Ort ist geschichtsträchtig. Hier haben sich eine ganze Menge Leute getummelt, begonnen mit den Menschen aus der Steinzeit; böswillige Menschen

behaupten, die hat sich nichts geändert; bronzezeitliche Kelten, Römer, Alemannen, etc. Die Bevölkerung wurde im 30-jährigen Krieg bis auf ein paar Einwohner dezimiert. Napoleon wurde später als Gefahr erkannt – er war zwar nie da, die Wallanlagen, die gegen ihn errichtet wurden, sind aber immer noch nicht weggeräumt – Schlamperei, sowas!

Ich habe den Ort vor ein paar Jahren auf meiner Website vorgestellt. Wen es interessiert, dort sind viele Infos zur Geschichte und zur Geologie zu finden. Der Link: *http://www.Joggysite.de*

Auf Google Maps ist die Örtlichkeit, also das Gemeindehaus sowie die nähere Umgebung zu finden:

https://www.google.de/maps/@48.3803535,9.1527431,123m/data=!3m1!1e3

Ach ja: Für den Fall, dass plötzliche Todesfälle auftreten - ich meine, wenn einer der Computer sterben sollte: Für geistlichen Beistand ist gesorgt. Gleich neben dem Gemeindehaus wohnt der evangelische Pfarrer…

Die Anmeldung findet auf die übliche Weise über Doddle statt. Ihr könnt aber auch ohne kommen…

Kommt zahlreich! Ich freue mich auf Euch!

Viele Grüße,

Joachim Geupel

Wie der Vega+ die Spectrum-Welt entzweite

Die Spectrum-Welt war eine schöne, unter Freunden fühlte man sich immer. Noch immer ist es zum großen Teil so, aber es gibt starke Störungen und wie immer geht es um Geld...viel Geld. Das folgende ist ein Kriminalroman erster Güte und Teil polizeilicher Ermittlungen. Vieles was ich weis, kann oder darf ich zum jetzigen Zeitpunkt nicht so darstellen, daher baue ich es entsprechend ein. Wichtig ist, dass man sich einfach die richtigen Fragen stellt.

Mirko sagt immer, bei jedem Konflikt muss man sich überlegen, wer davon profitiert. Bei den meisten Kriegen auf der Welt kommt man immer schnell auf die Verursacher und Kriegstreiber. Der Vergleich hinkt gar nicht mal so viel, denn es geht hier wirklich auch teilweise um Leben und Tod, Existenzen nicht nur der Beteiligten sondern auch deren Freunde, Lebenspartner, Familie. Die kriminelle Energie ist auf jeden Fall neu in der Spectrum-Szene.

Die offiziell bekannte Version, hier sind sich auch alle einig: Der Vega ist eine Idee von Chris Smith. Er stellte mir seine Idee bereits 2012 vor, ich aber riet ihm davon ab, konnte mir einen Erfolg nicht vorstellen. Hier lag ich falsch, aber persönlich denke ich immer noch, dass der Spectrum eben nicht gerade die beste Spielkonsole ist. Er fand aber andere interessierte Partner in Form von Paul Andrews (Vermarktung), Sir Clive Sinclair (er bietet den Namen) und David Ledbury (er hat das Netzwerk und Erfahrung). Die vier gründen »Retro Computers Limited« und starten eine

Crowdfunding-Kampagne, mit Erfolg. Das Interesse ist da, die Finanzierung sichergestellt, der VEGA kommt. Schnell hat jeder seine Rolle, Chris Smith als Chefentwickler, Paul Andrews vermittelt die Vermarktung an einen Freund, mit dem er auch schon andere Geschäfte betreibt, Nick Cooper mit der Firma Cornerstone Media. Hier beginnen schon die zwielichtigen Geschäfte, den nach dem erfolgreichen Start des VEGA plant Chris Smith mit Paul Andrews und Nick Cooper ein Gerät auf C-64 Basis, den C-64 Mini. David Ledbury begeistert sich auch, neben dem geplanten VEGA+ wäre das dann ein weiteres Gerät in der Angebotsliste, das erfolgsversprechend aussieht. Ob von vorneherein geplant oder es sich so spontan entwickelt hat, jedenfalls wird David Ledbury mitgeteilt, dass er bei diesem Projekt nicht dabei ist. Man stelle sich also vor, bei Daimler wird ein neues Elektroauto geplant von dem Chefingenieur und dann sagt dieser Ingenieur seinem Arbeitgeber, das er das Auto mit VW vermarkten will. Was wird wohl dort passieren? Das, was auch passieren muss, sowohl Chris Smith als auch Paul Andrews werden Ihrer Ämter enthoben, bleiben aber natürlich Teilhaber der Firma und es gab wohl allerlei verbales Geplänkel zwischen den ehemaligen Teilhabern von RCL. Ich zweifle nicht, dass hier auch Drohungen wie »ich werde dich zerstören« etc. gefallen sind, egal von welcher Seite. Hier muss man auch eine gewisse Unprofessionalität sehen, den es war den ausscheidenden Geschäftsführern möglich noch allerhand Dokumente mitzunehmen. Ob sie es den gemacht haben, lässt sich schwer beweisen, aber jeder kann sich sein eigenes Bild machen nach dem was noch folgt.

Kurz nach dem Ausscheiden von Chris Smith und Paul Andrews zeigt die Webseite von RCL auf einmal den Shop von Paul Andrews an, der Bücher verkauft. Kein Wort mehr zum Vega. Denn die Webseite hatte Paul Andrews einst geordert und daher die Kontrolle darüber. Diese Webseite ist heute die Webseite der „Vega+ - Hasser“ *www.retro-computers.co.uk* , RCL blieb nichts anderes übrig als eine andere Webadresse zu nehmen, heute ist es die *www.retrocomputerslimited.com*. Der Inhalt der Webseite war auch verloren, konnte aufwändig wieder hergestellt werden. Datenbanken blieben verschwunden. Hier zeigt sich schon das erste negative Interesse von Paul Andrews, er hätte ja die Webseite sogar noch gewinnbringend verkaufen können, stattdessen versucht er, das Geschäft der Firma, an der er selbst beteiligt ist, zu stören. Dies geht aber noch weiter, den die Firma Cornerstone Media seines Freundes Nick Cooper weigert sich die Erlöse aus den VEGA-Verkäufen an RCL weiterzugeben, angeblich weil diese keine Rechte mehr an dem Gerät hätten. Ein Gericht entscheidet, dass die Zurückhaltung illegal ist, aber als man dann das Geld eintreiben will, ist kein Geld mehr da, Cornerstone Media ist pleite. Auch der ehemalige Besitzer von Cornerstone wird daher belangt und persönlich in Haftung genommen, auch für ihn endet es in der Privatinsolvenz. Das zurückgehaltene Geld aus mindestens 5000 verkauften VEGA+ Geräten ist einfach verschwunden. Doch dazu später. Für RCL geht es weiter, die Firma wehrt sich gegen allerlei Verleumdungen und Angriffe, die meisten Verfahren dauern noch an. Es ist ganz klar, für alle Parteien geht es längst nicht mehr um den VEGA+, es geht um verletzte Eitelkeiten und ganz viel Geld. Wieviel Geld wird erst später bewusst, unbestätigten Gerüchten Zufolge soll

Cornerstone Media neben dem Geld für ca. 5000 verkaufte Geräte weitere ca. 30.000 Geräte direkt bei der herstellenden Firma SMC bestellt haben, das ganze ohne Wissen von RCL. Auch diese Geräte sollen verkauft worden sein und schnell wird klar, das es sich dann hier um einen Wert von mehreren Millionen handelt, um den RCL betrogen worden wäre wenn sich dies bewahrheitet. In diese laufenden Ermittlungen bin ich natürlich nicht eingebunden. Auch ohne diese 30.000 Geräte wäre, das Ganze aber jetzt schon allerhand, weis man aber, dass es um Millionen geht, macht das Ganze noch mehr Sinn, den in der Folge wurde der Streit nicht nur unter den geschiedenen Geschäftspartnern ausgetragen. Lee Fogarty, der die Webseite von RCL gerettet hatte, wurde in ver-

schiedenen Foren angegriffen, ebenso soll seine Freundin bedroht worden sein. Preston Thomas unterstützte die RCL Seite mit seiner Facebook Gruppe, er wurde aber derart belästigt und auch seine Frau bedrängt, dass sie sich beide zurückzogen. Sir Clive Sinclair wurde beim Aussteigen aus dem Wagen auf dem Landsitz eines Freundes belästigt und natürlich wurde auch David Ledbury, seine Kinder und selbst seine seit 27 Jahren geschiedene Frau belästigt. Die Belästigungen sind angezeigt, aber nicht bewiesen, nun kommen wir daher zu meiner eigenen Erfahrung: ich betrat die Bühne in der naiven Einstellungen, es handle sich um einen schlichten Streit. Ich habe dem nicht viel Interesse beigemessen; als ich die Spectrum35 zum ersten Mal vorschlug wurde mir eine Mitteilung gesendet, ob Lee Fogarty die Shop übernehmen wurde. Ich beschloss, dass Hilfe bei der Sache eine gute Idee war und kontaktierte Lee selbst mit der Frage, wie weit seine Planungen wären. Tatsächlich schlossen wir uns zusammen und für meinen ersten Eindruck war dies eine Katastrophe, den ich wurde zu bombardiert mit Messages, mich unmittelbar von Lee zu trennen, den er würde das Event ruinieren. Tatsächlich dachte ich noch „Oh weh, was hast du nur getan“, schnell wurde aber klar, dass es eigentlich nur wenige waren die mich zu bombardierten, während Lee aber kurzerhand eine Spectrum35 Gruppe mit 200 Unterstützern auf Facebook gegründet hatte. Dies zeigte mir also, dass es mehr neutrale Personen / Unterstützer gibt, also eben auf der anderen Seite stehen. Die mir namentlich neun bekannten Personen geben an, die Stimme der 4500 VEGA+ Backer zu sein und für deren Interessen zu kämpfen. Dass dies nicht der Fall ist, sondern eher hier das Projekt sabotiert wird, zeigen ja die obigen Schritte von Paul Andrews und Nick Cooper. Paul Andrews führt immer wieder aus das er ja Teilhaber an RCL ist und kein Interesse daran haben kann, die Firma zu vernichten. Ein Blick in seine Teilhaberschaft zeigt aber, dass sein Investment sich auf 25 Pence beläuft, nicht mal 30 Cent. Er verliert also nicht viel, aber wenn RCL bankrottgeht, hat er sicherlich die Möglichkeit, den VEGA+ mit seinen neuen Teilhabern Wirklichkeit werden zu lassen. Ob es die Millionen aus den angeblichen weiteren VEGA Verkäufen gibt oder nicht, es wäre zumindest dann auch noch ein weiterer Grund. Wie gesagt laufen hier die Ermittlungen, ich bin hier aber nicht weiter involviert; da keiner weiß wo die Millionen sind weiß ich es natürlich auch nicht. Aber ich habe in zwei von Paul Andrews kontrollierten Foren die einfache Frage gestellt »Wenn Cornerstone das Geld für RCL zurückbehalten hat und verurteilt wird das Geld zu zahlen, aber kein Geld mehr da ist, wo ist es dann?«. Für diese Frage wurde ich aus beiden Foren verbannt und weiter angegriffen. Wohingegen die andere Seite von RCL mich niemals angeschrieben hat, um mich gegen jemand aufzuwiegeln oder mir zu drohen. Persönlich wurde mir schon angedroht, dass meine Firma bald Bankrott gehen würde, was mich letztlich dazu bewogen hat in die Gegenoffensive zu gehen mein erhaltenes Wissen zu teilen. Jeder der einen C-64 Mini kauft, sollte wissen, wen er damit unterstützt. Es kann sich jeder sein eigenes Bild machen: geht einfach in Facebook in die Spectrum-Gruppe *„Spectrum for everyone“* und stellt die einfache Frage... wo ist das Geld. Die Frage halte ich für legitim. Die Sperre, die ihr dann dafür erhalten werdet, nicht. Es gab auch in Deutschland schon Regimes, die kritische Fragen nicht erlaubt haben. Sowas braucht niemand.

Statement from Lee Fogarty Oct 16, 2017

This is a personal statement regarding Sir Clive Sinclairs company, Retro Computers Limited (RCL) and my association with the Vega+ and the continued delays.

I was not involved in this project at the beginning, and read about the project as an independent fan of the Spectrum. I was impressed that it was so much more than the original Vega, and a project worth backing.

On 21 May 16, I contacted RCL offering my assistance, as it was clear they were having some difficulty with their website following the departure of Paul Andrews and Chris Smith. I had never had any contact with these people prior to this time. I was put onto Suzanne Martin who informed me that the website had been taken down and a backup posted on DVD for recovery, but the company trying to restore the website had problems with it being sabotaged. That evening was spent recovering the archive.org backup to get the site back online.

When I received the files for full recovery via dropbox, it was clear the website had been sabotaged. This was quickly rectified and the website restored. The process from receiving these files to full restoration took 4hrs.

There was also a 2nd website, and when I received the files for that via dropbox, there was no database included.

On the same day the RCL website went back online, I became a target for a coordinated, sustained abuse campaign. This has been ongoing now for 18 months, apparently because of the help that I've given to RCL to help them to get closer to releasing the Vega+, which is all I cared about. This has now escalated and has recently involved my family and friends. My partner has also had her address posted online with calls for people to contact her to receive refunds for a product and company she has nothing to do with. She has also had her business social media accounts trolled, had items posted to her address and her car damaged.

Despite the abuse, I continued to offer support and advice to RCL.

On 20 Oct 16, at the SMS factory in Beeston, RCL had their Vega+ launch party. It was announced at the party that full manufacturing would commence “within weeks” and the Vega+ would be in shops by Christmas.

Prior to the launch party I was aware that due to contractual issues, Private Planet had undertaken to re-write the firmware from scratch. This concerned me, as I know it takes a lot of experience with the machine you are emulating in order to emulate it, and it's not a quick process to produce an emulator, and my opinion was that an existing emulator author should be contacted to request licensing.

I was pleasantly surprised at the launch party to see working units, and it showed progress. However, during a conversation with the developer, it transpired that he was using the open source emulator FUSE. I expressed concern that FUSE was being used and nobody from that development team had been approached as I felt the authors of FUSE should have been aware, and I was concerned that with the amount of online abuse, that the team should be given the chance to prepare for the same level. I was told that there was no obligation to inform the FUSE team due to the license – this is true, but not in my opinion the way to endear the community you are trying to sell a product to. It would also have been wise from a development point of view to have contact with the authors to aid with ironing out any issues.

It was also very clear that the software was unfinished – a lot of features were missing or didn't work. However, these were minor issues easily fixed.

Over the following months, there were several conversations regarding the use of FUSE and keeping the team in the dark. I was feeling increasingly uncomfortable with the FUSE developers being kept in the dark about it being used to power the Vega+ and so contacted the team myself to inform them, and that they needed to prepare for the abuse when it was finally announced. Rightly or wrongly, I made that

decision alone and with no authorisation from RCL. This gave the FUSE team plenty of time to prepare their statement when it was announced.

Over time, there were many disagreements with the way the project was being handled, and in particular updating backers with issues as well as progress – my opinion is and always was that they funded this project and deserve to be part of the journey. Of course, the final decision is always with the MD as to whether advice is followed or not.

On 8 April 17, there was an event in Nottingham. I had pre-arranged with the organisers that they would receive a working Vega+ as a thank-you for their dedication to the Sinclair brand for 35yrs, and in addition they were members of the launch party that were promised units, so it was an ideal opportunity to hand over. Due to a mix-up with times, the unit was handed over later than intended.

It was also arranged that some pre-selected testers from the community would also receive units. RCL was to be represented by Suzanne Martin and she would be available to demonstrate the units and answer any questions or concerns. Unfortunately, before the event started, Suzanne was called away and I was left to face backers and answer questions based on what information had been given to me by Suzanne. Again, it was with assurances that the units were about to be manufactured.

During testing, it became very clear that this wasn't a product that met my expectations, and any reviews of the product would be devastating. There were hardware issues ranging from annoying to serious. One example is that every tester lost their SD cards inside the units and had to take them apart to get them out. Once the cards are inserted properly, they are very difficult to remove as the SD card slot isn't spring loaded as you would expect with new hardware.

The most serious concern however was the state of the software. Nothing had been done in the months from October to April. It was also very clear at this point that CTO Janko had no involvement in the production.

There began a flurry of emails with bugs, and no coordination of the testing process, so I took over to organise testing.

The organisation went well, however the replies from Private Planet were either condescending or completely wrong. For example, I was told one of the advertised features – ULA+ was impossible to install due to framebuffer issues. This is rubbish as there are other versions of FUSE with ULA+. My suspicion was that the menu was at fault and there are examples online of other menu solutions that could have been used. There is also a thriving online community that could have easily advised. Again, I pointed out there are many people in the Sinclair community that could have helped with these issues. Some issues came out of lack of knowledge of the machine (beeper and AY levels being wrong and making music sound incorrect can only be detected by seasoned Sinclair gamers).

We received a firmware update that we had assumed would be the start of bug fixes, however nothing was fixed, and new (non-working) features added. It was very clear that this software hadn't undergone basic checks prior to being sent out. It is also my suspicion that this was a previously written update many months old.

The issues ranged from minor quirks to severe “show stoppers”. Many of the advertised features didn't work – for example, TV out, Keyboard input, ULA+, etc.

Shortly after receiving the last bug report, we were all asked not to contact Private Planet any more and that they were working on the issues. That was the last contact we had with them, and no further updates were received.

At this point, it was clear there were serious issues with the company. The CTO (Janko Mrsic-Flogel) had gone missing leaving everything to a very non-technical Suzanne Martin. The amount of online abuse was building and getting a lot worse.

I had also spent the last 12 months asking repeatedly for backers to be updated properly. I was told that due to the amount of abusive emails received with each update that it had to be planned for when the MD had time to filter the abuse next day. Given the abuse I was getting, I

have no problem believing thousands of abusive emails were being sent weekly, and they increased after an update – mostly from the same few people. I had however several times offered to apply filters to the emails so the abuse could be ignored. It's a very simple task for anyone to do this themselves.

During the testing and following the replies from Private Planet, I suggested a unit be sent to one of my contacts to complete the work from Private Planet, and also compile it on-chip. The option was to use my Linux expert to complete the work from Private Planet, with support from myself for the specifics (he is also a Sinclair user so support would have been minimal), or start his work again as it was clear the installation process from Private Planet was wrong, or the 3rd option to use him to install Linux on chip, and send the source-code to a seasoned emulator author to complete.
It was agreed that as a backup, this would be done. Neither party were contacted.

On 3 July 17, I contacted an emulator author that has experience with his own emulator and SOC installation. It was very obvious to me that he knows what he's doing, and he informed me that it would take around 12hrs after receiving the hardware to have a test version of the firmware produced.

Whilst this was going on, other members of the community were sourcing additional games for the Vega+ as some copyright holders had withdrawn their titles. I expressed many times concerns that the games needed videos for PEGI rating, would need testing, keymaps created, etc and time was running out for another deadline.

On request of RCL, I got a group together to sort these issues out, and discussions commenced around managing games testing and the other items needed, which would be managed by myself. To date, this testing hasn't started.

It was also pointed out to RCL that in order to test correctly, the new firmware needed to be installed on the units. To this date, not one single person has seen this firmware.

I met with RCL on 2 Oct 17. I was handed a 3D printed model of the new design, however there was nothing to convince me that this is a product about to be released in weeks.

During several conversations with Suzanne, the question of competition prizes was raised. It was agreed that 20 white units would be made with the World of Spectrum logo on, and boxes printed to match. This was a thank-you to the community that has supported this project, and kept Clives legacy alive. There were also due to be 5 golden units for prizes and a prize draw at the Spectrum35 function.

In the meantime, both RCL and the ex-directors have engaged in a very public legal battle. In my opinion, these legal battles are diverting the attention of the RCL board from finishing the project and vastly delaying the backers getting their Vega+ units that they have paid for.

During statements, conversations with journalists, and several private conversations, I have always stated that if I thought for a second that the units weren't going to appear, I would be the first to shout about it. My entire motivation has been to help bring the Vega+ to the backers and retail. I have been paid a modest fee via my company for services, at a rate far less that I would normally charge, however the majority of my time has been for free for what could be a fantastic product.

It is of course entirely up to the Managing Director to follow or not follow any advice given, however due to my lack of confidence and my family being targetted, it is now time to end my association with the project.

To those that did target me and my family and friends, all I can say is shame on you for attacking anyone and everyone trying to help backers to get what they paid for.

This project deserves to succeed. It is a nice unit, and when it plays, it plays well.

I will not be replying to comments and would like to wish the project and RCL the best of luck in finally producing the ZX Spectrum Vega+

NEWS IN KÜRZE...

Neue Homepage für das Divide

Puff... und weg war sie. Die offizielle Homepage für das Divide »http://***baze***.au.com/***divide***/« ist leider verschwunden. Obwohl Informationen natürlich auch auf anderen Seiten abrufbar sind, dachten sich einige Fans (hauptsächlich zOOm), das Divide verdiene eine eigene Seite und schon war es gemacht.

Der Inhalt von **http://*baze*.au.com/*divide*/** wurde gesichert und hierhin übertragen:

https://divide.speccy.cz

Die Seite soll noch weiter erweitert werden als Anlaufpunkt für sämtliche Fragen, Schaltpläne und 3D Druckpläne rund um das Divide.

ZX-HD mit eigener Seite

Ben Versteeg hat für das von ihm vertriebene Interface eine eigene Seite gestaltet auf der alle Informationen zusammengetragen sind. Das ZX-HD ist ein direktes HDMI-Interface um das bestmögliche Bild über HDMI an den Fernseher zu übertragen. Die Seite enthält Informationen zur Geschichte, Technik, Tipps, den Einsatz von ULAplus und mehr. Einfach mal reinschauen:

www.bytedelight.com/?page_id=1800

ZX PRO HD

Das Divide bzw. DivMMC und ZX-HD können beide gleichzeitig an den Spectrum angeschlossen werden. Dennoch sind es dann auch wieder zwei Interfaces die den Busport belegen, was wäre wenn des beides in einem Interface geben könnte. Diese Überlegung hat Ben Versteeg zu einer Umfrage gemacht. Noch ist nicht sicher ob es gebaut wird, aber ein Interface mit Zugriff auf SD-Karte, Joystick-Ports und HDMI Ausgang ist schon eine tolle Sache. Was soll noch rein? Wir werden sehen...

https://www.facebook.com/bytedelight/posts/1677129662307395

Magazine ohne Ende

Ein sehr großes Projekt wurde auf WORLD OF SPECTRUM verwirklicht. Eigentlich jedes denkbare Magazin wurde digitalisiert und hochgeladen. Online kann man durch die Magazine blättern und wer jetzt denkt es handelt sich nur um englische Magazine, dem sei gesagt das auch 21 deutsche Magazine darunter sind, so wie ASM, Homecomputer, aber auch Fanzines wie das SPC Magazin. Auch die SUC-Session ist darunter, der Link funktioniert aber noch nicht und wir haben hier noch einige Gigabyte die wir erst hochladen müssen.
Hier der Link:

http://live.worldofspectrum.org/infoseek/magazines/

8-Bit-Magazine

Per Kickstarter wurde ein neues Magazin geboren und es sind bereits vier Ausgaben erschienen. Wir haben uns das Magazin noch nicht angeschaut, aber wie vom Titel her vermutet werden kann, geht es um 8-Bit Computer, also Atari XL/XE, Commodore 64/128, C-16, VC20, Amstrad CPC und natürlich den Spectrum (+ andere 8 Bitter). Das Magazin kann hier online erworben werden:

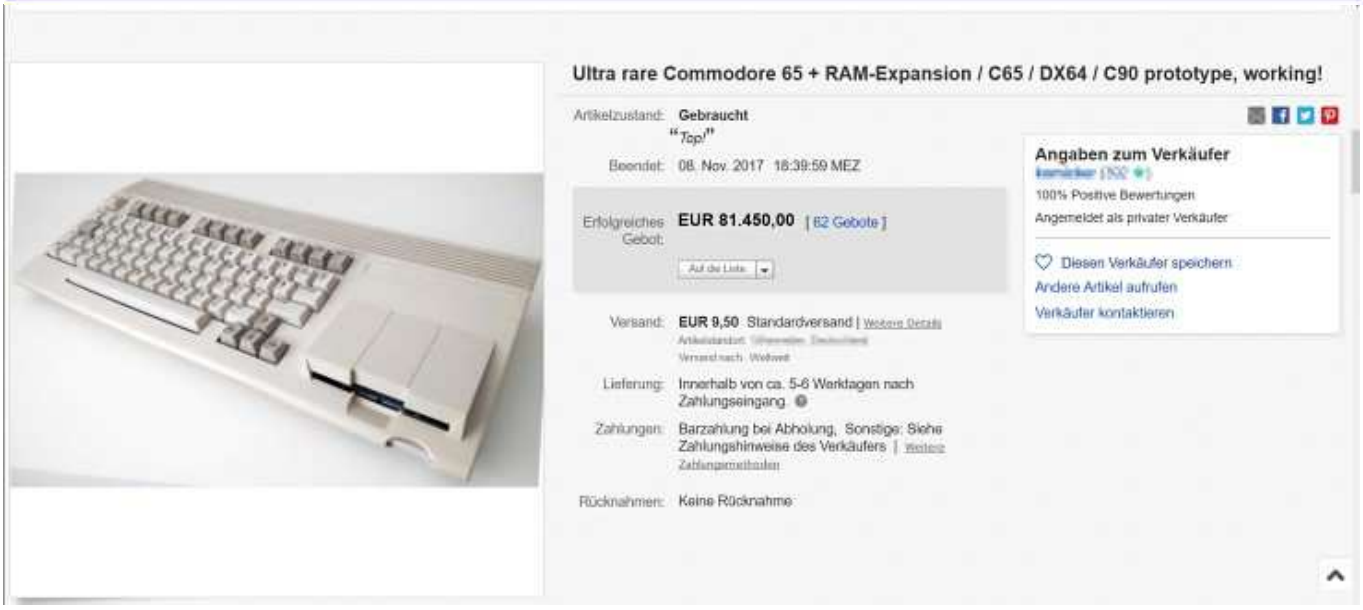
http://www.eightbitmagazine.com/store.php

NEXT Laptop

Kaum sind die NEXT - Platinen ausgeliefert, gibt es schon einen Umbau, diesmal zum Laptop. Das ganze ist im Internet veröffentlicht mit genauer Bauanleitung. Das Gehäuse kann man bei einem Online 3D Drucker bestellen, ganz günstig ist der Spaß aber wohl nicht, gut 400 Euro müsste man investieren, es sei den man hat einen eigenen 3D Drucker. Hier das Projekt:

http://www.dorchester3d.com/printing/blog/2018/01/zx-spectrum-next-laptop

Neulich, in Ebay...



Vor einiger Zeit bin ich beim Stöbern auf eBay auf eine Auktion gestoßen, die meine Neugierde geweckt hat. Als Sammler alter Computer, bevorzugt die der der 80er-Jahre, Schwerpunkt Sinclair und Atari, ist mir die Auktion um einen Commodore C65 ins Auge gefallen. Bisher waren mir nur der C64, der C128, der C16 und ein paar Andere von Commodore bekannt, jedoch kein Commodore C65.

Was mir bei dieser Auktion ins Auge gefallen ist, war das zu diesem Zeitpunkt schon sehr hohe Gebot von mehr als 19000€, wobei die Auktion erst einen Tag alt war.

Also habe ich die Auktion verfolgt.

Zur Info: Der C65 war ein Prototyp eines neu projektierten Computers, der als Nachfolger des C64 geplant war. Dieser wurde aber zugunsten des Amigas eingestellt. Der Arbeitsspeicher war 128kB groß, der Prozessor sollte eine Weiterentwicklung des 6502, ein CSG4510 mit einer Taktfrequenz von 3,54 MHz sein, ebenso war die Grafik mit maximal 256 Farben verbessert. Der sechs-stimmiger Sound wurde durch zwei Soundchips verbessert, die jedoch kein Stereo zuließen, da sie intern zusammengelegt wurden.

Das Gerät war intern mit einem 3,5“-Diskettenlaufwerk ausgestattet, extern konnten sieben(!) weitere Laufwerke angeschlossen werden. Die Speicherkapazität betrug 880kB. Alles in Allem war die Idee, die dahinter stand, recht innovativ. Aber um dem Amiga firmenintern keine Konkurrenz zu machen, wurde das Projekt eingestellt.

Als Commodore in Jahr 1994 Pleite ging, wurden sämtliche Prototypen des C65 verkauft. Diese sind ausnahmslos gesuchte Raritäten, zumal nur 250 Geräte gebaut wurden.

Nachdem ich diesen Preis gesehen hatte, habe ich mir überlegt, ob ich nicht irgendetwas falsch gemacht habe, erweist sich so ein Prototyp doch als echte Wertanlage.

Die Auktion des Commodore endete bei einem Betrag von 81400 Euro; die folgende Auktion eines zweiten C65 stand zwei Tage vor Ende bei mehr als 20000 Euro. Für den Fall, dass noch so ein Computer auftaucht: hat noch jemand Geld übrig? Oder hat noch irgendjemand einen Sinclair Loki in der Schublade?

Joachim Geupel

Spectrum 35 - die Show, die uns in Erinnerung bleiben wird

Eigentlich sollte ein Veranstalter nicht von einer Show berichten, die er selbst organisiert hat. Andererseits kann ich euch einen Einblick in die Dinge hinter den Kulissen geben, die sonst kein Anderer hat. Also versuche ich es.

Zur Vorgeschichte: 2010 nutzte ich einen England-Trip um ein Retro-Festival zu besuchen, von dem ich gelesen hatte. Ich hatte große Hoffnung, dort zumindest den einen oder anderen Spectrum zu sehen, schließlich war es ja in England. Es handelte sich um das »Vintage Computer Festival« und fand seinerzeit in Bletchley, im nationalen Computermuseum statt. Meine Erwartungen dort wurden bei weitem übertroffen. Es gab Händler, es wurden Neuheiten vorgestellt (damals das ULA Buch und Ethernet-Interface mit Twitter) und jede Menge an Spectrums in der Ausstellung. Es zeigte mir, dass es Potential gab für ein reines Spectrum-Treffen. Die Idee war geboren - zwei Jahre später organisierte ich die Spectrum30 Veranstaltung in Cambridge zum 30. Geburtstag des Spectrum. Es war die größte Spectrum-Veranstaltung der letzten 20 Jahre (mindestens)... war... den 2017 feierte der Spectrum seinen 35. Geburtstag.

Dank der schon geknüpften Kontakte und gemachten Erfahrungen, wurde der Event nicht wieder in der Ruskin-Universität durchgeführt. Zwar befindet sich auf dem Uni-Gelände das Sinclair-Gebäude und es hat einen Riesenhörsaal für 400 Besucher, aber es war auch teuer und unübersichtlich dort; das Treffen verteilte sich auf zu viele Räume. So entschied ich mich für die Zusammenarbeit mit dem »Centre for computing history«, also einem Computermuseum, das sich ebenfalls in Cambridge befindet. Cambridge ist nicht nur der die Geburtsstätte des

Spectrum, sondern generell der Sitz der britischen Computerindustrie in Form von »ARM Limited«, eine Technik die sich in den meisten Smartphones befindet. Nicht, dass dies Auswirkungen auf ein Spectrum-Treffen hätte, aber ARM unterstützt das Museum immerhin.

Unser Clubleiter Mirko und ich reisten schon einige Tage früher nach Cambridge, um alles vorzubereiten. So konnten wir das Museum auch schon vorher besuchen, und wir müssen sagen, es ist generell eine Reise wert. Man findet hier einen Bereich zur Computertechnik allgemein, sowie Bereiche für Homecomputer, Konsolen und auch Spielautomaten. Meist ist zusätzlich Ausstellung geboten, in diesem Monat waren es »Berühmte Frauen am Computer«. In einem separaten Raum, genannt »Klassenzimmer«, finden ab und an Vorträge statt.

Für unsere Spectrum-Veranstaltung gestalteten wir den großen Raum um. Die Frauen-am Computer-Ausstellung musste weichen, ebenso einige modernere Geräte wie die Playstation. In diesem Bereich bauten wir einen Ring auf für die Händler, die teils auch schon am Vortag ihre Tische in Beschlag nahmen. Auf den übrigen Tischen wurden noch einige zusätzliche Spectrum aufgebaut, wobei alle Typen vorhanden waren. Das Museum hat noch einen Dachboden mit etlichen weiteren Geräten. Trotz all dem Zuredens waren die Mitarbeiter aber nicht bereit, diese zum Kauf anzubieten. Das »Klassenzimmer« sollte für unsere Vorträge den Tag über genutzt werden, abends planten wir den großen Raum für die Hauptredner zur Bühne umzubauen. Der große Tag begann für uns schon etwas früher, letzte Vorbereitungen wurden am Morgen getroffen. Die Händler waren nun alle da. Allerdings gab es ein Problem, da Simon Ullyatt von Cronosoft versuchte, die Show mit einem Atari-T-Shirt zu besuchen. Letztlich drückten wir ein Auge zu. Draußen standen schon vor der offiziellen Eröffnung um 10 Uhr die Menschen an…

So etwas habe ich noch nie erlebt bei einem Spectrum-Treffen. Man meinte fast, hier würde das neue iPhone erstmalig verkauft. Punkt 10 Uhr strömten die Massen herein, binnen einer halben Stunde waren schon die ersten rund 100 Besucher da. Um 10:30 Uhr begann dann die Veranstaltung traditionell (wenn man beim 2. Treffen von Tradition sprechen kann) mit dem *»Hey Hey 16K«,* dem Kultsong von MJ Hibbets. Immer wieder ein toller Auftakt. Ganz bewusst war nun geplant, erstmal alle Besucher ankommen zu lassen, sodass es erst wieder gegen Mittag einen Programmpunkt gab. Ab da ging es aber Schlag auf Schlag. Steven Goodwin zeigte seinen amüsanten Beitrag über die Wichtigkeit der Archivierung unserer Programme, Urs König verzückte die Besucher mit Artefakten der Sinclair Geschichte und die Oliver-Twins zeigten die Geschichte ihrer Software (nein, nicht nur *Dizzy*...) mit unglaublicher Ausstrahlung und Enthusiasmus.

Es ging leider nicht alles nach Plan, den es näherte sich der Höhepunkt: Rick Dickinson berichtete über die Design-Entwicklungsschritte des Spectrum Next. Zur Überbrückung, während die Bühne aufgebaut wurde, sollte ein Video von Kevin Toms gezeigt werden. Dieses Video wurde aber wahrscheinlich fehlerhaft übermittelt und zudem war jeder so darauf erpicht einen Platz vor der Bühne zu ergattern, dass keiner mehr aufstand um das Video zu sehen.

Als es dann endlich soweit war, nutzte Rick Dickinson die Bühne gar nicht, da er es bevorzugte, neben der Bühne zu stehen. Es war eine Freude ihm zuzuhören, denn er war so sehr in der Thematik, dass man spürte wie sehr es eine Herzenssache war. Aber das Museum musste nun mal um 20 Uhr schließen und es sollte noch ein Programmpunkt kommen. So musste ich Rick quasi unterbrechen, was ich wirklich nicht gern tat. Ich glaube, wir hätten sonst auf jeden Fall bis Mitternacht weitermachen müssen. Der nächste Punkt war aber auch ein ganz besonderer, es war der Softwaretalk und wieder ging es dabei viel um den Spectrum Next. Mit Jonathan Cauldwell, Jarrod Bentley und Jim Bagley, drei Programmierern, die sowohl für die gute alte Zeit als auch für Spectrum Next Projekte stehen. Es war sehr bewegend, als die drei aus ihrem Leben erzählten und welche Bedeutung der Spectrum für sie hat. Auch dieser Talk hatte Überlänge, aber es war sehr interessant. Trotzdem, das Museum musste letztlich doch eine halbe Stunde später als geplant schließen und alle noch länger in die Nacht reinarbeiten, den am nächsten Tag sollte der Museumsbetrieb normal weitergehen.

Zu kurz, und zugegebener Maßen wenig vorbereitet, kam meine Abschlussrede, darum möchte ich auch hier nochmal den Platz nutzen um allen danken die mitgeholfen haben:

Mirko für die tatkräftige Unterstützung vor Ort, Jason, Adrian und Jeremy vom »Centre for Computing History« für die Zusammenarbeit, Organisation und die technische Unterstützung, den Volontären des Museums, die alle (kostenlos) mitgeholfen haben. Den Rednern, ohne die es nur ein reines User-Treffen gewesen wäre, MJ Hibbet, der schon jetzt für die Spectrum40 zugesagt hat und natürlich allen Besuchern, die mir gezeigt haben, dass es die richtige Entscheidung war. Zusammengefasst über den Tag waren es 200 Besucher und damit die Spectrum30 bei weitem übertroffen. Auch das ein fantastischer Beweis, dass die Szene lebt... und wächst.

Es gibt Gerüchte über eine »SpectrumN36T« - Veranstaltung. Ich kann das jetzt nicht bestätigen oder verneinen... Im Moment verarbeite ich noch die Spectrum35. Wer die Talks noch nicht gesehen hat oder nochmal ansehen möchte, kann den YouTube Kanal des Museums nutzen:

https://www.youtube.com/channel/UCnw4p95EOWghQNP4vOv8VHw/videos

Thomas Eberle

Benchmark-Tests
was anderer Computer so können...

Seit 2013 sammle und restauriere ich Computer aus den 80ern. Begonnen hat es mit dem CPC464, die letzte Erwerbung war ein Olivetti Prodest 128. Der überwiegend größte Anteil der Computer sind 8-Bit-Computer, entweder die aus dem Bereich derer mit Z80-Prozessor, oder Computer, deren Herzstück ein Prozessor in MOS-Technologie ist, also 6500, 6502 etc.

Viele der Computer sind in einem erbarmungswürdigen Zustand, wenn sie bei mir ankommen. Normalerweise beginnt das Innere bereits zu leben und ist bestrebt, eine eigene Zivilisation zu begründen. Der Begriff »Innenleben« bekommt hier eine ganz neue Bedeutung. Das Gehäuse muss aufwändig gereinigt werden, oft genug wird es im Sonnenlicht in Wasserstoffperoxid vom Gilb der Jahrzehnte befreit und gebleicht. Die Elektronik, bevorzugt die Tastatur, ist meistens defekt, sodass ich nach Lösungen suchen muss, diese zu reparieren oder zu ersetzen. Einige der Computer sind Nachbauten und Clone, die erstaunlich gut funktionieren.

Wenn die Computer dann wieder funktionieren, überkommt mich normalerweise der Spieltrieb und ich programmiere ein paar kleine Anwendungen, um sie zu testen. Mein allererstes Testprogramm ist ein Vierzeiler:

```
10 CLS
20 FOR N= 1 TO 20
30 PRINT N, SQR N
40 NEXT N
```

Dieser Vierzeiler gibt schon Auskunft über die Geschwindigkeit und die Rechengenauigkeit bzw. die Anzahl der Nachkommastellen

Und um die Geschwindigkeit, ausschließlich die des Basic-Interpreters, geht es hier in diesem Bericht. Im Tlienhard-Forum war bei den ZX81-Enthusiasten vor ein paar Monaten ein Programm zu finden, welches Primzahlen im Zahlenbereich bis 1000 errechnet.

Dieses Programm habe ich auf die einzelnen Computer angepasst. Wo es ohne großen Aufwand möglich war, habe ich eine Zeitmessung der Berechnung eingebaut. Wo es nicht möglich war, habe ich mit Hilfe einer Solarzelle und meinem Oszilloskop eine manuelle Zeitmessung vorgenommen.

Das folgende Listing ist auf den ZX Spectrum 48 angepasst, funktioniert aber auch mit den anderen ZX-Modellen. Der Ausdruck ist mitnichten auf einem ZX-Printer entstanden. Der Emulator EmuZWin bietet die Möglichkeit, Listings als Bit-

```
  1 REM Original-Programm von
  2 REM Bernd Bock
  3 REM
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: B
RIGHT 1: CLS
 20 PRINT "  Sieb des Eratosthen
es          "
 30 DIM p(1000)
 40 PRINT AT 2,0;"Feld wird ini
tialisiert:"
 50 FOR i=2 TO 1000
 60 LET p(i)=1
 70 PRINT AT 2,25;i
 80 NEXT i
 90 PRINT AT 2,30;"ok"
100 LET p(1)=0
110 PRINT AT 4,5; FLASH 1;" STA
RT! "; FLASH 0
120 PAUSE 50
130 CLS
140 PRINT AT 0,0;"Primzahlen we
rden berechnet"
150 POKE 23672,0: POKE 23673,0
160 LET s=(PEEK 23672+255*PEEK
23673)/50
170 FOR q=2 TO 32
180 IF p(q)=0 THEN GO TO 220
190 FOR i=q*q TO 1000 STEP q
200 LET p(i)=0
210 NEXT i
220 NEXT q
230 LET t=(PEEK 23672+255*PEEK
23673)/50
240 PRINT AT 2,0;"Fertig!"
250 PRINT AT 4,0;"Dauer: ";t-s;
" Sek."
260 PRINT #0;"Weiter mit Tasten
druck"
270 PAUSE 1000
280 CLS
290 LET c=0
300 FOR i=1 TO 1000
310 IF p(i)=0 THEN GO TO 390
320 IF c<8 THEN GO TO 350
330 PRINT
340 LET c=0
350 LET c=c+1
360 IF i<10 THEN PRINT "  ";
370 IF i<100 THEN PRINT " ";
380 PRINT i;" ";
390 NEXT i
```

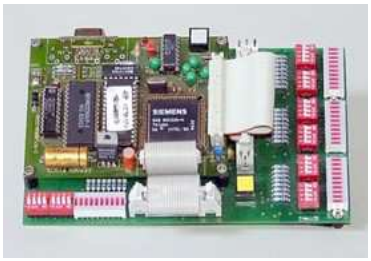
```
  2   3   5   7  11  13  17  19
 23  29  31  37  41  43  47  53
 59  61  67  71  73  79  83  89
 97 101 103 107 109 113 127 131
137 139 149 151 157 163 167 173
179 181 191 193 197 199 211 223
227 229 233 239 241 251 257 263
269 271 277 281 283 293 307 311
313 317 331 337 347 349 353 359
367 373 379 383 389 397 401 409
419 421 431 433 439 443 449 457
461 463 467 479 487 491 499 503
509 521 523 541 547 557 563 569
571 577 587 593 599 601 607 613
617 619 631 641 643 647 653 659
661 673 677 683 691 701 709 719
727 733 739 743 751 757 761 769
773 787 797 809 811 821 823 827
829 839 853 857 859 863 877 881
883 887 907 911 919 929 937 941
947 953 967 971 977 983 991 997
```

map abzuspeichern.

Das Programm beruht auf dem »Sieb des Eratosthenes« von Bernd Bock. In den Zeilen 150, 230 und 250 sind die Zeitmessung und die Auswertung enthalten.

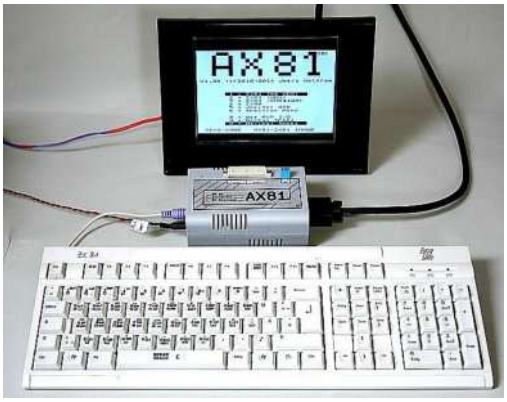
Vorneweg: Der schnellste der 8-Bit-Computer ist der Atari 800XL mit Turbo-Basic, gefolgt von meinem 80C535-Entwicklungssystem. Der drittschnellste Computer ist der CPC 6128 von Amstrad/Schneider.

80C535 µC-Entwicklungsystem



Die Sinclair-Modelle einschließlich der Clone sind fast alle eher im unteren Drittel zu finden. Die folgende Liste umfasst die gängigsten der Rechner, die in den 1989ern im Handel und von den jeweiligen Usern geliebt worden waren. Die Liste ist nach Verarbeitungsgeschwindigkeit sortiert.

Atari 800 XL mit Turbo-Basic	4,02 sec
80C535 Entwicklungssystem	4,13 sec
Amstrad/Schneider CPC 6128	4,52 sec
Philips VG8010	7,02 sec
Philips VG8020	7,22 sec
Commodore C128D, C64 Mode	8,13 sec
ZX81 fast	8,28 sec
Commodore C64II	8,53 sec
Laser 210	9,24 sec
Acorn Electron	9,87 sec
Oric Atmos	10,08 sec
Commodore C128D, C128 Mode	10,98 sec
Atari 600 XL	11,84 sec
Atari 130 XE	11,84 sec
Atari 800 XL, Atari-Basic	12,32 sec
AX81 als ZX81, fast, full speed (*)	11,7 sec
ZX Spectrum 48	17,6 sec
Harlequin 48 (*)	17,8 sec
ZX Spectrum +3, ZXS48-Basic	18,9 sec
Harlequin 128, ZXs48-Basic (*)	18,9 sec
AX81 als ZX81, fast, normal (*)	19,4 sec
Harlequin 128, ZX128-Basic (*)	27,8 sec
AX81 als ZX81, slow, full speed (*)	40,2 sec
AX81 als ZX Spectrum 48 (*)	47,8 sec
ZX81, slow	53,6 sec
AX81, slow, normal (*)	64,8 sec



AX81 mit PS2-Tastatur und LCD-Bildschirm

Die jeweils angegeben Sterne (*) bedeuten, dass es sich hier um Clone, also Nachbauten handelt.

Im Vergleich dazu habe ich die Verarbeitungszeiten von zwei anderen Computern mit etwas moderneren und aktuellen Prozessoren gemessen. Ein Urteil möge sich ein jeder selbst bilden. Der Charme der alten Rechner geht allerdings trotzdem nicht verloren.

Atari Mega4 STE, GFA-Basic 3.5	0,165 sec
PC, Quad-Core, 3,3MHz GFA 32	21,51 µs

Joachim Geupel

SOFTWARE 2016

Weiter geht's es in unserer Serie über die neue Software der letzten Jahre. Heute ist das Jahr 2016 dran und wieder ist es ein Jahr mit sehr vielen Neuerscheinungen und nicht alle konnten wir bisher auf der SCENE+ vorstellen.

2016 geht nicht als bestes Jahr für den Spectrum in die Geschichte ein. Mit dem Erscheinen des Spectrum Vega erwacht kommerzielles Interesse am Spectrum, aber je mehr Popularität entsteht, desto mehr gibt es auch Menschen die davon profitieren oder sich zumindest in den Vordergrund stellen wollen, häufig zu Lasten anderer. So auch mit dem »The recreated Spectrum« Projekt werden viele Programmierer verärgert, auch wenn es nicht um hohe Summen geht, so hat man ihnen doch etwas für Ihre Programme versprochen, das sie nie bekommen haben. Vom Vega wird teils ähnliches behauptet, doch selbst in der russischen Demoscene, wo es nicht um Geld geht, herrscht ein Kleinkrieg. Meist geht es um die qualitativ doch eher geringwertigen Demos von AAA, die den anderen sauer aufstoßen und die eigentlich keiner haben will. Dennoch: es spielt ja keine Rolle ob die Demos gut sind, keiner muss sie anschauen, man sollte aber doch jedem Programmierer veröffentlichen lassen, was er will. Auch in Tschechien brodelt es, hauptsächlich spaltet sich die Scene in zwei Lager: die einen, die die Shucon um Jaxon Hollist unterstützen und die Anderen, die mehr aus diesem jährlichen Treffen machen wollen. Spanien, Italien, Portugal, Polen, Niederlande und auch Deutschland bleiben von solchen Querelen verschont.

GAMES

The way of the burgle

(XFAWORLD Software)

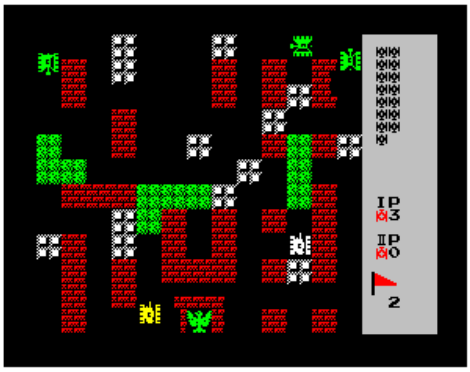
Beginnen wir mit dem mir zwar unbekannten Author Thomas Small, der hier das vierte Spiel seiner Einbrecherserie herausbringt. Das Spiel ist nun gut 10 Jahre alt, ging aber damals verloren, nun tauchte eine unvollständige Version auf, die aber komplett spielbar ist. Als Einbrecher muss man die Häuser leerräumen und alles in den Sack stecken. Dazu wird der Sack durch das Zimmer geschoben. Einmal angeschoben fliegt er soweit bis er an ein Hindernis kommt. Das Ziel ist es nun den Sack in der richtigen Reihenfolge durchs Haus fliegen zu lassen, dass möglichst alle Wertgegenstände mitgenommen werden. Die Grafik ist einfach, der Beeper-Sound nervig. Trotzdem eine nette Idee. Ein paar Häuser sind leer, da das Spiel unvollständig ist. Trotzdem spielbar.

Solar Gun (Jari Komppa)

Ein Spiel aus Finnland hat man nicht aller Tage. Das es dort etwas kälter ist und man deshalb gerne mit Solarwaffen um sich schießt, ist ja allgemein bekannt. Bei Solar Gun handelt es sich um einen Weltraumshooter , der kurzweilig begeistern kann. Man hat nur einen Bildschirm, auf dem man das kleine Raumschiff steuert, entgegenkommende Asteroiden müssen abgeschossen werden, allerdings muss sich die Waffe nach jedem Schuss erst wieder aufladen. Es geht rein um die Punktezahl. Auffällig sind die soften Bewegungen, die Hintergrundgrafik und das ein Sound bis

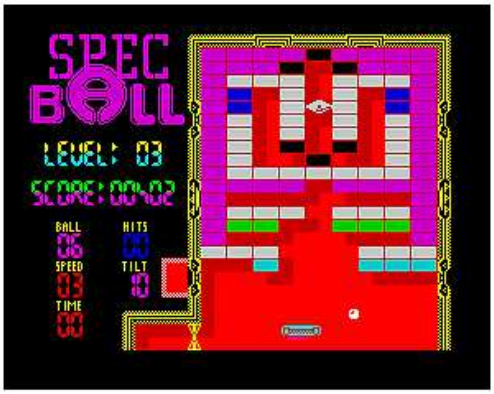
auf Schussgeräusche völlig fehlt. Man verpasst nichts, wenn man es nie gespielt hat, aber man hat einige Minuten Spaß.

Battle City (Epsilon)



Dieses Spiel ist ursprünglich 1996 programmiert worden und ein Clone des gleichnamigen NES- Spiels. Tatsächlich erkennt man kaum einen Unterschied. Ziel ist es die gegnerischen Panzer unschädlich zu machen, bevor man selber seine Leben verliert oder die Flagge zerstört wird. Im Kampf erhält man nicht nur Punkte für die Abschüsse, sondern es erscheinen auch Extras zum Einsammeln wie Sterne (schnellere oder stärkere Schüsse), Granaten (zerstört alle Gegner auf dem Bildschirm), eine Uhr (alle Gegner bleiben eine Zeit lang stehen), ein Umhang (macht kurze Zeit unzerstörbar, eine Schaufel (macht die Mauer um die Flagge unzerstörbar) oder einen Panzer (Extraleben). Man spielt allein oder zu zweit gegen den Computer. Die Grafik ist dabei eher einfach, aber ausreichend. Die Töne sind auch passend, auf Musik während des Spiels wird verzichtet. Das Spiel macht auf jeden Fall Spaß, die Steuerung ist exakt und ebenso ist die Kollionsabfrage genau. Die Level werden immer schwieriger mit neuen Gegnern und Hindernissen. Als besonderen Bonus gibt es noch einen Editor um eigene Level zu schaffen. Ich denke, ein besonders gutes Spiel auch zu zweit, den eigentlich gibt es nur wenige Spiele, bei denen man zu zweit zusammenarbeiten muss. Rundum also gelungen.

Specball2016 (Zozosoft)



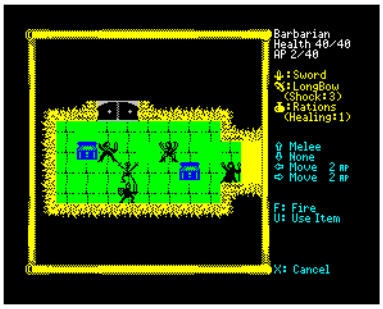
Dieses Spiel wurde ursprünglich mit Namen »Enterball« für den Enterprise Computer erstellt, nun aber auch für den Spectrum umgesetzt. Von der Spielidee her ähnelt es Breakout oder Arkanoid, aber mit einigen Änderungen. So wird schon der Ball ganz anders von der Seite ins Spiel gebracht, der nächste Level ist erreicht, wenn man ein bestimmtes Tile zerstört und die Extras fliegen nicht von oben herab, sondern sind in einem kleinen Raum an der Seite, zu dem man immer nur kurz Zutritt hat, bevor die Sperre wieder zugeht.
Letztlich auch mit diesen Änderungen ist es keine völlig neue Spielidee, aber trotzdem eine nette Umsetzung. Macht Spaß.

Jet Set Willy – The Nightmare Edition

(Andy Ford, Daniel Gromann, Ian Rushforth, Stuart Brady)

Zu Jet Set Willy muss man nichts mehr sagen. Das Spiel war seinerzeit genial, das ist jetzt aber 35 Jahre her. Die Nightmare Edition hat leicht veränderte Grafik, ist aber vom Prinzip her dasselbe Spiel. Es ist auch nicht besser geworden, der Sound nervt und gleich im ersten Bild ist ein Bug. Wenn man gegen diesen unsichtbaren Gegenstand läuft verliert man ein Leben...Hilfe!!

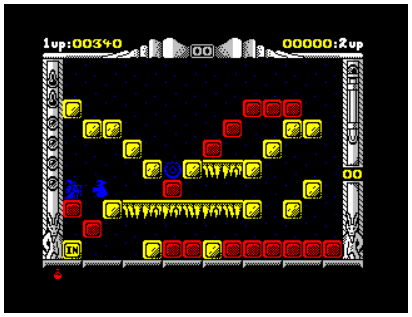
Descending Dungeons (James Broad)



Seit ich vor einigen Jahren das Rollenspiel entdeckt habe, verstehe ich, was damit überhaupt gemeint ist. Mit vorliegendem Spiel versteht man die Grundlagen umso schneller, denn das Spiel ist sehr einfach aufgebaut. Im Wesentlichen lenkt man vier Charaktere, jeder Charakter hat unterschiedliche Stärken und eine bestimmte Zahl von Energiepunkten. Alles was man macht, verbraucht Energie, egal ob man etwas aufhebt, bekämpft und läuft. So muss man die unterschiedlichen Stärken nutzen, um sich durchs Dungeon zu kämpfen. Hektisch geht es dabei nicht zu, denn das Ganze ist rundenbasiert. Man spielt also, bis alle Energiepunkte verbraucht sind, dann ist der Gegner dran. Im Idealfall gibt es in diesem Raum keinen Gegner mehr, bevor er überhaupt dran ist. In verschiedenen Kisten findet man stärkere Waffen oder Zaubertränke, die dem Gegner noch mehr Schaden zufügen.

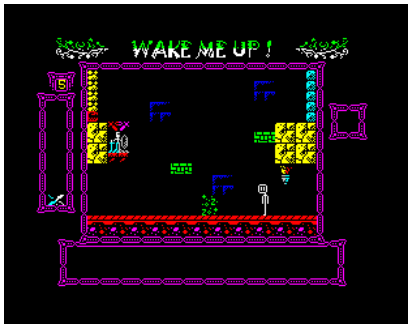
Die Grafik muss man als sehr einfach beschreiben, den Sound ebenfalls. Seit dem bereits vorgestellten »Wanderers« ist diese Art von Rollenspiel wohl veraltet, den es entsteht quasi keine Echtzeit Action. Trotzdem hat es seinen Reiz, man benötigt aber natürlich viel Zeit, den es dauert, bis man alle Charaktere durch die Räume bewegt hat. Als Einstieg in RPG ganz nett.

Spherical2016 (Mod von Rafal Miazga)



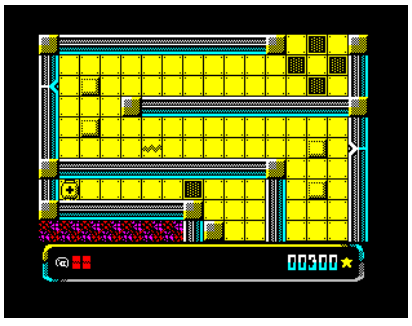
Ein neuer Trend ist, auch ältere Spiele neu aufzumöbeln. Dies wird sich vermutlich mit dem Spectrum-Next release verstärken. Bei diesem Spiel von Rainbow Arts aus dem Jahr 1989 muss man nicht nur alle Gegenstände einsammeln, sondern auch helfen, dass eine Zauberkugel ihren Weg zum Ziel findet. Dazu kann man Wandblöcke herbeizaubern oder wieder verschwinden lassen. So ist es sinnvoll die Kugel erstmal aufzuhalten, um denn den Weg zu pflastern und erst dann den Stein verschwinden zu lassen, der sie aufgehalten hat. Die Grafik wurde leicht verbessert, im Wesentlichen aber ein 128k Sound hinzugefügt. Es ist trotzdem ein nettes Spiel, das ehrlich gesagt 1989 wohl an mir vorbeiging.

Wake me up (J.B.G.V.)



Regelmäßig dabei in unserem Jahresüberblick ist J.B.G.V. Seine Spiele sind immer grafisch eher schlicht, aber voller guter Ideen. In diesem Spiel muss ein Superheld erweckt werden. Das Intro zeigt wieder den typischen Humor, weiter geht's mit dem typischen Plattform-Spiel, hüpfen und sammeln, aber unterbrochen von kleinen Minigames, die im Spiel eingebaut wurden. Für den Test war mir das hier zu schwer, es sieht aber interessant aus. Die Hauptfigur ist ein Strichmännchen, aber gut animiert, der Rest ist schlicht aber ausreichend. Unterhaltung garantiert, aber Plattform-Spiele gibt es andererseits schon genug.

Castaway (Juan J. Martinez)



Zwar gibt es auch genug Jump´n Run Spiele, aber irgendwie machen die noch mehr Spaß. Der kleine Astronaut im vorliegenden Spiel hüpft sich über Hindernisse und Gegner, weicht Fallen aus uns muss letztlich wohl irgendwo einen Schatz (weiblich oder Gold oder was auch immer finden). Das Spiel ist flott, gut animiert, sauber programmiert mit feiner Gra-

fik. Technisch gibt es nichts auszusetzen, nur die Idee ist nicht gerade die neueste, großartige Überraschungen gibt es nicht. Trotzdem bleibt es gut, wenn auch ohne Sound im Spiel.

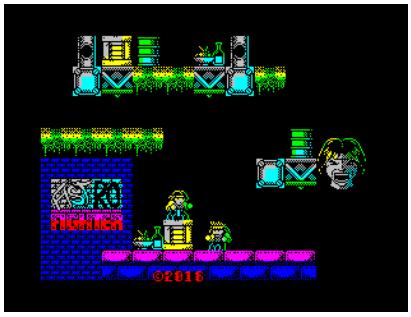
Seto Taisho vs Yokai (Alessandro Grusso)

Eines macht Alessandro Grusso ganz hervorragend: seine Spiele sind sprachlich international und jetzt auch mit Versionen für verschiedene Disksysteme. Schade nur, dass ich mich mit diesem Werk nicht anfreunden kann. Man lenkt einen japanischen Kämpfer, der verschiedene Wesen mit seinem Stab zerstören muss. Man kann links und rechts laufen, hüpfen und den Stab oder Speer in eine Richtung strecken in der Hoffnung, dass der Gegner da hineinläuft, was er auch tut. Das Spiel ist keine große Herausforderung und mit nur einer Schlagrichtung bietet es auch nicht viel. Man kann nicht nach oben oder unten schlagen, schon gar nicht schräg. Das fehlt hier eindeutig. Gut ist die bunte feine Grafik und der Sound während des Spiels, aber letztlich fehlt es am Gameplay.

Dark Castle (Kas29)

Die Idee hatte ich schon Mal gesehen, aber die Umsetzung ist wirklich gut: man befindet sich in einem dunklen Schloss und muss den Ausgang finden. Das Problem ist, für jeden Raum hat man nur 1 Streichholz um den Raum kurz zu erleuchten. In der kurzen Zeit muss man seinen Weg finden und merken. Die Level steigern sich, immerhin hat man aber die Möglichkeit, einen Level immer neu zu starten, mit einem neuen Streichholz. Aufpassen muss man auf das Zeitlimit, Geister und Fallen. Die Musik ist total passend, die Grafik wirklich hübsch und das Spiel knifflig. Macht einfach Spaß

Fist-Ro Fighter (Retrobytes Productions)



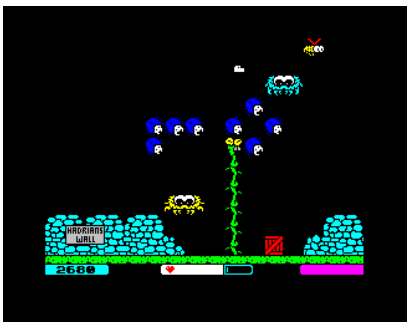
Ein Prügelspiel hat‘s schon lange nicht mehr gegeben. Aber leider ist dies hier auch nicht sonderlich gelungen. Das Spiel ist bunt, die Grafik gut, die Männchen schauen gut aus und sind nett und schnell animiert, aber mit viel zu wenigen Möglichkeiten. Kaum ein Prügelspiel bietet weniger als dieses, nämlich genau einen Faustschlag. Man kann im Spiel seine Energie mit diversen Gegenständen die dort liegen, auffrischen, aber letztlich bietet das auch keine Abwechslung. An Sound werden nur Schlaggeräusche geboten, die eigentlich auch nervig sind. Das war einfach mal nichts.

Husband Chores (Sebastian Mihai)

Ja, die Zeiten, in denen man als Mann maximal den Müll runtertragen musste, sind längst vorbei. Heute kommen eine Vielzahl von Aufgaben hinzu; dieses Spiel umfasst noch die wenigsten. Aufgabe ist es das Haus sauber zu halten, wobei ständig die Toiletten verstopfen, Mülleimer überquellen oder ein Dreckhaufen vor dem Haus entsteht. Dummerweise sind der Pümpel (zum Toiletten entstopfen) und die Schaufel (für den Dreckhaufen) im obersten Stock und die Türen zum Treppenhaus schließen und öffnen sich ständig. Was hier noch interessant klingt, ist es ehrlich gesagt nicht wirklich. Ein guter Grafiker hätte etwas aus der Idee machen können, aber so bleibt es bei der Idee mit einer schlechten Umsetzung. Es fängt schon damit an, dass die Steuerung

vorgegeben ist: *X, Z* und *M*. Keine Joystick-Steuerung möglich. Dann ist die Grafik wirklich sehr klein, um das Haus herum hat es noch genug Platz, man hätte das Haus größer darstellen können und dafür detailliertere Grafiken verwenden. Letztlich wäre das Spiel auch schon schwer, wenn man nicht immer warten müsste, bis die richtige Tür sich öffnet, so ist es auch eine Spur zu schwer und der Frustgrad hoch. Die Piepstöne sind nervig, Musik ist keine vorhanden. Ich habe größten Respekt vor jedem Spiel, den ich könnte selbst dieses hier nie programmieren, aber ich muss natürlich fair bewerten und dieses hier macht einfach keinen Spaß. Schade.

Invasive Species (The Death Squad)

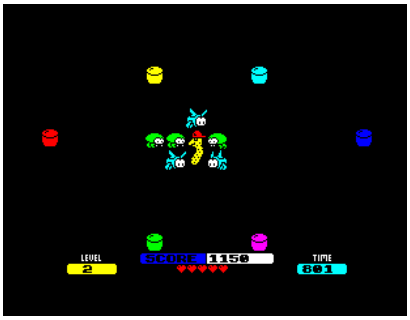


Willy die Wespe ist uns noch gut bekannt aus der vorletzten Ausgabe. Hier bekommt er eine neue Aufgabe. Ganz neu ist sie allerdings nicht, wieder mal muss nur die Welt (halt, nur Britannien) gerettet werden vor einer neuen Spezies, die sich sonst ausbreitet. Also Stachel raus und stechen wir sie weg. Naja, so einfach ist es dann doch nicht. Es ist mir manchmal gelungen, die Gegner zu stechen ohne eigene Energie zu verlieren, aber manchmal eben auch nicht. Mangels Anleitung kam ich hier auch nicht wirklich weiter. Etwas frustrierend. Das Geschehen spielt sich auch nur auf einem kleinen Teil des Bildschirms ab. Die Sprites sind gut gezeichnet und das Spiel eigentlich gut spielbar, aber doch recht schlicht und die Sache mit dem Stachel klappt eben nicht. Also bevor ihr gefrustet aufgebt, lasst es lieber ganz.

Lupo Alberto (Gabriele Amore)

Es tut mir ja leid, ich würde gerne mal wieder ein tolles Spiel spielen, aber dieser Tage (der Artikel entstand natürlich über mehrere Tage) habe ich kein Glück. »Lupo Alberto« ist ein typisches Plattform-Spiel, aber ein richtig schlechtes. Die Animation ist sehr ruckelig, das Spielgeschehen unübersichtlich, die Grafik blockmäßig. Musik ist nicht vorhanden. Die Steuerung funktioniert, das nützt aber nichts den die Hindernisse müssen exakt so überwunden werden, wie der Programmierer sich das gedacht hat. Dazu muss man wohl auf eine Blase springen, die aus einem Wassergraben kommt und zwar exakt so getimt, dass man das Wasser nicht berührt, sondern nur die Blase. Dabei wird man von einem komischen Bär gestört, der einen dauernd in den Graben schubsen will. Ganz ehrlich, das macht keinen Spaß, schon gar nicht wenn es so ruckelt.

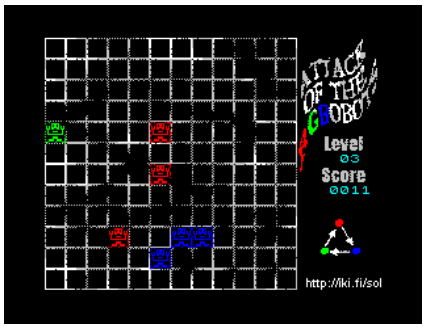
Thunderturds 2 (The Death Squad)



Nichts gegen kleine lustige Spiele. Bei diesem Spiel muss man eine Reihe von Knöpfen in der richtigen Reihenfolge auslösen. Welche, sollte jedem Spectrum-User bekannt sein. Erschwert wird dies durch andere Wesen, denen man ausweichen muss. Berühren führt aber nur zu etwas Energieverlust, ein kleiner Fehler wird also nicht gleich zu hart bestraft.

Die Grafik ist einfach, das Spiel recht schnell. Kurz zwischendurch gar nicht schlecht, aber bis auf bei der Farbreihenfolge wird man nicht allzu sehr gefordert.

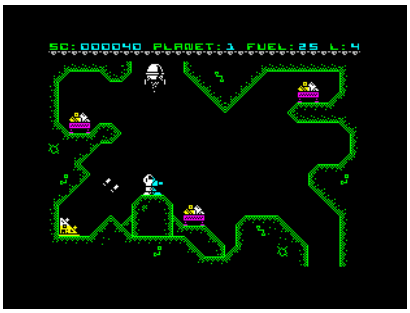
RGBOBOTS (Jari Komppa)



Jari Komppa ist wohl einer der fleißigeren Programmierer und eine gute Idee hat er hier auch noch dazu. Es geht darum, eine immer größere Anzahl von Robotern zu schlagen. Der Spieler beginnt ein Feld zu besetzen. Ist auf

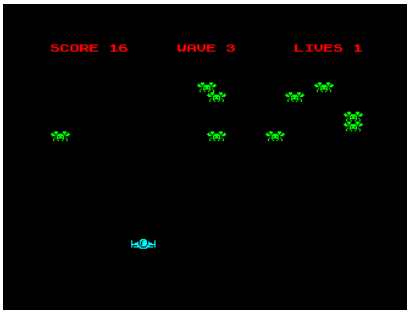
dem Feld ein Roboter, dann kann er diesen nur schlagen, wenn er die richtige Farbe hat. Der Spieler kann seine Farbe wechseln, grün schlägt rot, rot schlägt blau, blau schlägt grün. Aber Vorsicht, dasselbe gilt auch für den Gegner. Hat man die falsche Farbe kann der Gegner einen schlagen, jeder Zug sollte also gut überlegt sein. Das Spiel hat eine einfache Grafik und keine Musik, nur Soundeffekte. Diese sind aber gut, vor allem das hämische Lachen wenn man verloren hat. Motivation genug es nochmal zu versuchen...

Deep Core Raider (Paul Jenkinson)



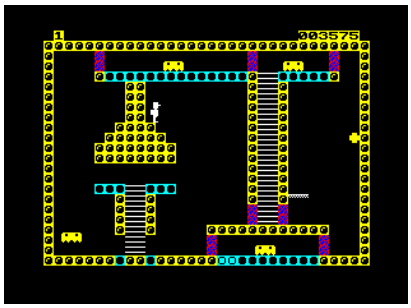
Paul gehört zu den wohl bekanntesten Autoren der letzten Jahre und seine Spiele sind auch regelmäßig auf der SCENE+. Auch dieser Titel könnte dies wieder schaffen. Man steuert ein Raumschiff durch ein Höhlenlabyrinth, wobei die Triebwerke lediglich für Auftrieb sorgen, abwärts besorgt wohl die Anziehungskraft. Und genau da liegt das Problem, denn manche Hindernisse will man schnell hinter sich lassen, aber diese Anziehungskraft ist wohl nicht so stark. So ist das richtige Timing gefragt. Es macht Spaß das Raumschiff zu steuern, welches sich pixelgenau durch das Labyrinth schlängelt. Die Grafik ganz ordentlich, etwas eintönig vielleicht. Soundeffekte sind vorhanden, Musik nicht. Das Programm ist äußerst spielbar und die Aufgabe knifflig genug für viele Stunden Spaß.

Lamega (Rikokun)

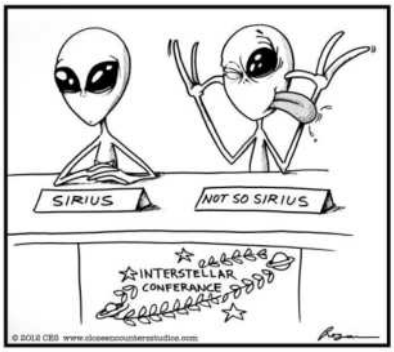


Ein kleines Ballerspiel gefällig? Ok, dann doch lieber aber ein anderes. »Lamega« lässt sich am besten als Space Invaders Variante beschreiben, nur das die Blasterschüsse sehr langsam sind und die Aliens sich zufällig kreuz und quer über den Bildschirm bewegen. Deshalb hat es nichts mit Können zu tun, wenn man ein Level schafft, sondern nur mit Glück, denn ob man trifft oder nicht hängt nicht davon ab, wie gut man zielen kann. Damit besteht der Sinn jedes Ballerspiels ja eigentlich genau darin. Der Spectrum kann genauso gut mittels eines RND Befehls ermitteln, ob ich gewinne oder nicht. Immerhin, die Aliens schießen nicht zurück. Wär ja auch noch schöner...

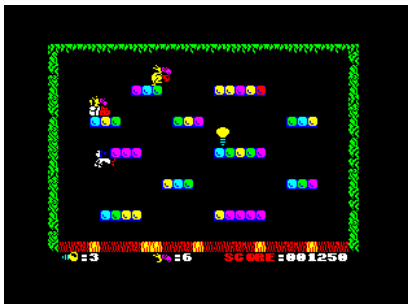
Mr. Vintik (Termojad)



Generell finde ich es toll, dass es Tools wie AGD gibt, andererseits entstehen natürlich durch solche Tools auch relativ viele qualitativ einfach schlechte Spiele (so wie meine eigenen, natürlich nie veröffentlicht). Aber das vorliegende Programm »Mr. Vintik« zeigt, dass man auch einiges aus AGD machen kann. Im Spiel geht es darum über bestimmte Felder zu laufen, um diese einzufärben. Natürlich gibt es auch Gegner die dies verhindert, aber auch Extras, die es erleichtern. Gut gefallen haben mir die genaue Steuerung, die Machbarkeit der Aufgabe (hoher Motivationsfaktor) und die Überraschungseffekte, die zumindest bei den ersten Leveln immer wieder auftreten. So gibt es dann auch auf einmal Gegner, die einen regelrecht über das Spielfeld jagen. Aber auch extra Schutzschilde, die die Gegner zerstören, wenn man sie berührt. Auch wenn die Grafik einfach ist und die Töne wirklich eher unteres Niveau haben (auf Musik wurde ganz verzichtet) so macht das Spiel doch einfach Spaß. Das ist es was letztlich zählt.

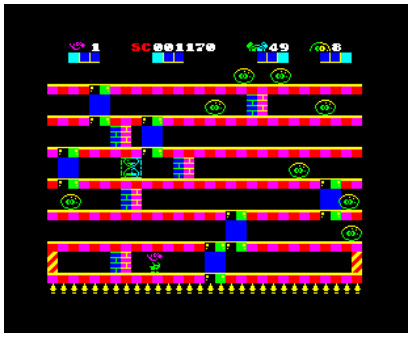


Good night Kanga (Gabriele Amore)



Ein Känguru und ein Affe... nein, dies ist nicht »Kangaroo« und »Donkey Kong« in einem, aber bringt mich auf eine Idee. Derweil aber erstmal zu vorliegendem Spiel. Klein Kanga soll schlafen, das Licht ist aber zu hell. Also ausboxen. Leider taucht die gerade ausgeboxte Lampe woanders wieder auf, so geht es also weiter... Störenfried ist ein Affe, der mit Erdbeeren(??) um sich wirft oder gar Gewichte auf einen fallen lässt. Angeblich kann man den Affen auch vermöbeln, ist mir aber nicht gelungen. Berührungen mit dem Affen oder der Erdbeere oder sonstigem, was der Affe wirft führen, zu Verlust eines Lebens, mit jeder Lampe kann man eines dazugewinnen. Eltern wissen, dass es gar nicht so einfach ist die Kinder zum Einschlafen zu bringen. Es gibt zwei Versionen, eine mit Musik im Spiel und eine ohne. Die Musik ist aber nicht passend zum Spiel und eher nervig. Daher lieber ohne Musik spielen. Die Grafik ist eher unterer Standard, aber ausreichend. Letztlich bietet das Spiel zu wenig Abwechslung, kurzen Spielspaß hat man aber.

Bubble Frenzy (Gabriele Amore)



Wieder ein Spiel von Gabriele, aber völlig anders. Die Blubberblasen hier müssen zerstört werden. Glücklicherweise sind unter der ersten Ebene spitze Pickser, also Bodenplatte entfernt und schauen, dass die Kugeln im Zeitlimit ihren Weg ins Blubblerblasen-Jenseits finden. Man muss strategisch gut vorgehen, das Zeitlimit ist knapp und natürlich darf man selbst die Blasen nicht berühren. Die Grafik ist wirklich gut gemacht, mit einem sehr lustigen und bunten Sprite als Hauptfigur. Die Ingame-Musik ist ein Ohrwurm und passend zum Spiel. Die Aufgabe ist schwer aber machbar, die Steuerung und Kollisionsabfrage genau. Kurzum, ein gutes Spiel das Spaß macht.

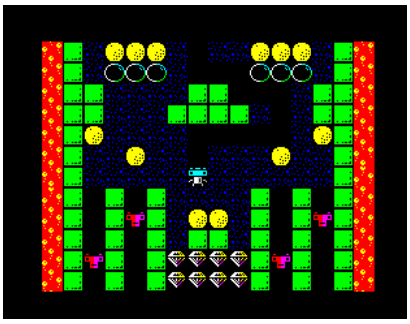
Magical Tower Adventure Mini Version (Timmy)

Die Angabe als Mini Version deutet darauf hin, dass eventuell mal eine Vollversion erscheinen wird. Ganz unterhaltsam und vor allem machbar ist dann diese Version. In diesem Spiel kämpft man sich durch die Räume, sammelt Schlüssel ein durch die man wieder in andere Räume kommt und so schafft man es hoffentlich zum Ziel des Spiels (der Ausgang?). Besonderes Augenmerk kommt dabei den Kämpfen zu. Die Figuren haben verschiedene Stärken, sie z.B. Lebenspunkte, aber auch Angriffspunkte, die zeigen wieviel seiner eigenen Lebenspunkte man in jeder Angriffsrunde verliert. Dazu noch Waffenstärke und Abwehrstärke und noch etwas, das ich nicht erkunden konnte. Oft muss man Gegner besiegen, weil es sonst nicht weitergeht. Die richtige Wahl, wen man zuerst angreift kann dabei wichtig sein, den z.B. kommt man durch den Kampf gegen den stärksten Gegner in einen Raum in dem man sich wieder stärken kann. Besiegt man erst leichtere Gegner, schafft man den starken nicht mehr. Es ist zu vermuten, dass man auch Dinge finden die die eigene Kampfstärke erhöhen, im Test ist mir das nicht gelungen. Trotzdem ist es interessant. Die Grafik ist einfach und Töne nur wenige Effekte, trotzdem reizt die Aufgabe.

The Dark (Oleg Origin)

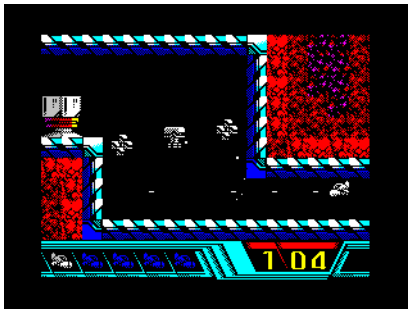
Die Spiele von Oleg Origin sind rar, aber was besonders. Von Doom oder ähnlichem auf dem Spectrum wurde oft gesprochen, außer Demos kam aber nicht viel dabei raus. Nun aber doch... Bei diesem Spiel irrt man durch ein Labyrinth, muss den Ausgang finden und am Schluss alle Monster beseitigen. Technisch begeistert das Spiel, es ist schnell, bunt, spannend. Auch wenn man einfach sagen muss, dass der Spectrum einfach nicht das richtige Gerät für aufwändige 3D Abenteuer ist, dieses Spiel zeigt trotzdem mehr, als man vor einigen Jahren noch für möglich gehalten hätte. Mehr eine Demo die zeigt, was der Spectrum kann, aber durchaus auch ein spielbares First-Person-Shooter-Abenteuer. Wobei man mit einem Dreizack beginnt. Ich denke man muss es auf jeden Fall gesehen haben, wenn das Spiel nun noch einen tollen Sound hätte, würde es mich vollends begeistern, aber auch so ist es zumindest eine tolle Machbarkeitstudie.

Tourmaline (Denis Grachev/Retrosouls)



Ein Boulder-Dash Clone war das Erste, was mir durch den Kopf ging. Aber es ist mehr als das. Wer die Spielidee noch nicht kennt: Man gräbt sich einen Tunnel durch das Bild und muss alle Diamanten einsammeln. Felsen, die fest in der Erde sind, fliegen herab sobald man die Erde unter Ihnen weg gräbt. Blöd wenn man da selber dann drunter ist. Gegner zerstört man am besten, in dem man einen Stein im richtigen Moment runterfallen lässt. Für blockierte Wege kann man eine Bombe legen. Das ist schon alles, was man wissen muss. Das Spiel hat eine sehr gute Grafik (wobei mich wundert, dass man nicht die Nirvana Engine für Multicolour verwendet hat) und ein sehr gutes Gameplay. Das Spiel ist schnell und die Level gut gemacht, die richtige Mischung zwischen Joystick-Artistik und knifflige Rätsel zu lösen. Dazu noch ein erste Klasse fetziger Sound... kurzum: Denis hat es mal wieder geschafft mich zu begeistern.

Vallation (Tardis Remakes)



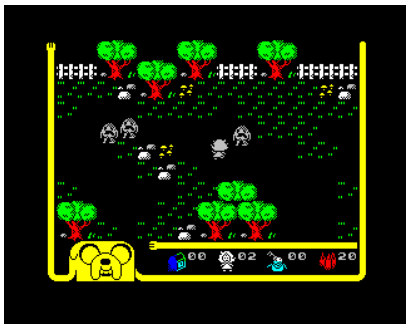
Ein strategisches Ballerspiel ala Cybernoid... so könnte man es grob beschreiben, ganz gerecht ist dies aber nicht gegenüber Cybernoid. Vallation enthält gute Grafiken, softe Animation, Ballereffekte und knifflige Gegner. Aber an Cybernoid mit seinen unterschiedlichen Waffensystemen kommt es nicht heran. Ansonsten ist es aber durchaus ähnlich und es ist ein durchaus gelungenes Spiel...nur kein Hit.

Quiztron 48000 Series (Jari Kompaa)

Langsam wird es unheimlich, wieviel Programme nur eine Person im Jahr veröffentlichen kann. Bei diesem Quizspiel gibt es nicht nur mehrere Spielvarianten, sondern auch unterschiedliche Fragesets, Sport, Wissenschaft, Unterhaltung und Gemischt. Also eigentlich gleich vier Spiele; um genauer zu sein sogar sieben, denn von einigen Genres gibt es mehrere Fragesets. Aber zum Spiel selbst. Man bekommt eine Frage und vier Antwortmöglichkeiten, man wählt also nur den Buchstaben der Antwort. Es gibt auch eine Multiplayer-Auswahl für bis zu vier Mitspieler, dann hat jeder Spieler seine eigenen vier Tasten. Es gibt eine Spielvariante, in der immer abwechselnd ein anderer Spieler gefragt wird. Oder die

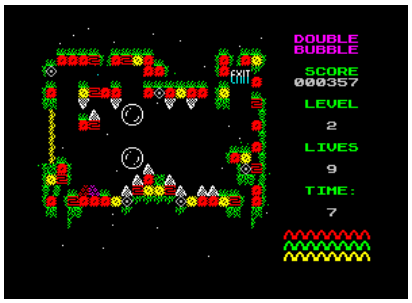
Variante, dass alle zusammen raten und der Schnellste gewinnt. Die Fragen haben ein hohes Niveau. Was toll wäre, wäre hier quasi einen Editor für ein eigenes Ratespiel zu haben, mal sehen ob das noch kommt. Die Grafik ist quasi nicht vorhanden, der Sound auch eher nervig, trotzdem mal wieder etwas anderes und vielleicht wird der Spectrum wirklich mal für eine Quizparty eingesetzt, die Software dazu ist zumindest jetzt da.

Flame Princess Adventure Time (Radastan)



Letztens habe ich gehört, es gibt zu wenige weibliche Videospiel-Helden. Zeit also für eine Prinzessin, die sich auf ein Abenteurer begibt. Ein Spiel wird dadurch kein Hit. Auch nicht durch die gute Grafik, das schnelle und präzise Gameplay oder die passenden Soundeffekte. Ein Spiel wird ein Hit, wenn es sich von vielen anderen desselben Genres unterscheidet oder irgendwas entscheidend besser macht. Das kann ich nicht sehen. Man weicht den Gegnern aus, findet Schlüssel und schließt Türen auf. Auf In-Game-Music wurde ganz verzichtet und an manchen Stellen kann man das Geschehen kaum erkennen weil die Farben unglücklich gewählt wurden. Bis auf das kann ich dem Game technisch nichts vorwerfen, aber es basiert nun mal auf einer Engine der Mojon Twins und entsprechend ist es genauso gut wie die vielen Vorgänger (und die Nachfolger, die noch kommen werden). Ich sag mal einfach: überflüssig.

Double Bobble (Migueltelo)



Seit »Thrust« setzt sich ein Gamer auch mit der Schwerkraft auseinander. In Double Bobble nimmt das Ganze eine andere Dimension an, denn man muss sich gleich um zwei Kugeln kümmern. Zuerst muss man mit der einen Seifenblase die andere berühren. In Folge der wahrscheinlichen Anziehungskraft folgt diese Kugeln einem dann. Weder die eigene, noch die andere Kugel sollte auf dem Weg zum Ziel aber dann einen spitzen Gegenstand berühren, denn sonst passiert, was so passiert wenn eine Seifenblase angepickt wird... sie platzt.

Die Grafik ist gut, die Sternanimation im Hintergrund ein netter Nebeneffekt. Musik gibt es im Spiel keine, zu Beginn des Spiels und bei Game Over ertönt eine Beeper Melodie. Die Bewegungen sind soft und ruckelfrei, die Kollisionsabfrage genau. Man darf sich nur wundern, welche Möglichkeiten AGD einem bietet, den auch hier ist der Arcade Game Designer Grundlage für das Spiel. So richtig zum Superhit wird es trotzdem nicht, es bleibt aber ein gutes bis mittelmäßiges Spiel, bei dem es nicht viel auszusetzen gibt, aber einen eben auch nicht in Erstaunen versetzt.

Captain Rescue Triology (Stephen Nichol)

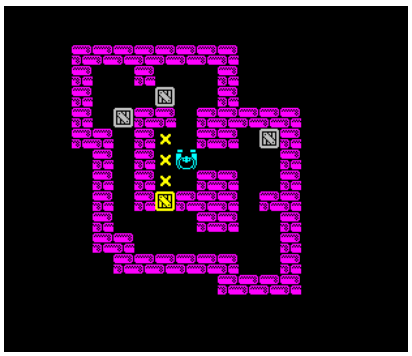
Gleich eine Triology dieses Spiels haben wir entdeckt und auch alle drei angeschaut: *»Captain Rescue«, »Captain Rescue: The Escape«* und *»Captain Rescue: Reprisal«*. In erster Linie ist es ein ganz normales Plattform Spiel, die Vermutung, dass es mit dem »Plattform Game Designer« gemacht wurde, liegt nahe. Das Spielprinzip ist immer dasselbe: Hüpfe durch die Räume, sammle Gegenstände ein und lass dich von den Gegnern nicht erwischen, die immer die gleichen Bahnen ziehen. Seit »Jet Set Willy« ist hier an der Spielidee nichts Neues. Interessant ist die Entwicklung, im ersten Teil ist das Sprite nicht animiert, d.h. man sieht den Held keine Schritte laufen, er gleitet quasi durch das Spiel. Ab dem zweiten Teil kann er dann schießen, nur muss man immer wieder Munition finden. Die Grafik ist einfach, Musik keine vorhanden, die Soundeffekte sind ok. Das Spiel wäre 1983 sicher richtig gut ge-

wesen, heute ist es immer noch besser als mein Versuch mit dem Plattform-Designer, aber gut ist das immer noch nicht. Immerhin: Man sieht, wie der Programmierer besser wird.

Car Wars (salvaKantero)

Dass es auf den Straßen immer gefährlicher wird, muss man niemandem mehr sagen. Bei »Car Wars« verhält man sich zu Beginn noch recht zurückhaltend... aber nur weil man noch keine Waffen hat und den Gegnern daher lieber ausweicht. Die Münzen, die man einsammelt, ermöglichen einem später den Zugang zu weiteren Leveln, zu einer Werkstatt, um das Auto aufzurüsten etc. Das Spiel hält also noch einiges bereit. Die Steuerung ist einfach und die Kollisionsabfrage genau, wofür man sehr dankbar sein darf, den es geht ein ums andere Mal wirklich knapp zu. Die Grafik ist bunt und sehr gut gelungen, die versteckten Kanonen sind mit Absicht so getarnt. Die In-Game-Musik ist auch nach längerem Spiel nicht nervig und das Spiel bleibt unterhaltsam, auch über längere Zeit. Einzig Speicherpunkte im Level hätte man sich wünschen können, den das ganze Level immer wieder durchzuspielen, nur weil man am Ende immer hängenbleibt, ist ärgerlich, hat aber auch den Charme den Retro-Spiele nun Mal haben. Auch dieses Spiel basiert auf einer Engine der Mojon Twins, der Gesamteindruck ist aber durchaus positiv. Auf jeden Fall anschauen. Nur 128k.

BillyBox (Baptiste Bideaux)



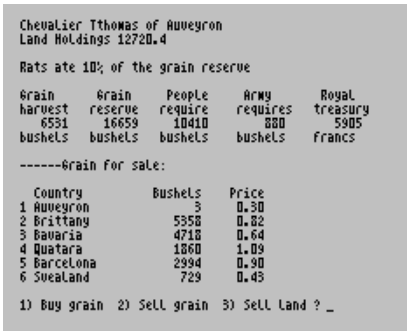
Weiter geht's mit unserer Weltreise durch die Länder, nächste Station Frankreich. Aber um ehrlich zu sein, dieses Spiel habe ich glaub schon von jedem Land der Welt gesehen. Es geht um das einfache Prinzip, Kisten auf vorgesehen Plätze zu schieben, wobei nur geschoben und nicht gezogen werden kann. Schiebt man also in die Ecke, kommt man nicht mehr raus. Eine kniffflige Angelegenheit also, wobei wie gesagt dieses Spiel schon zig Mal umgesetzt wurde und sogar der Levelaufbau kam mir bekannt vor. Die Grafik ist nicht sonderlich aufwändig und soundtechnisch auch nichts Neues. Das Besondere an dem Spiel ist, dass es aus Frankreich ist, aber das war's leider schon. Ich hoffe aber dennoch, dass bald wieder etwas kommt, ein Anfang ist ja immerhin gemacht. Wer das Spiel noch nicht kennt oder nicht genug davon hat, bekommt, hier ist jedenfalls eine saubere funktionable Version.

Angry Birds – Opposition (Kas29)

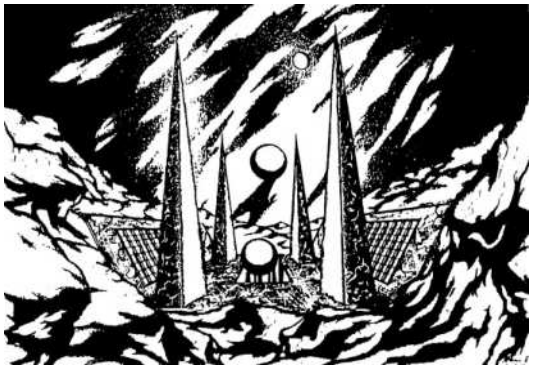
Die »Angry Birds« tingeln ja schon seit gut 10 Jahren über die Computer und machen lustige Spiele. Ob es diese Umsetzung auch auf anderen Computern gibt, weis ich nicht, ich weis nur, dass diesmal die Vögel dran sind. Das Spielprinzip ist einfach: Von der linken Seite fliegen die Vögel über den Screen, unten am Bildschirmrand sind die Schweine mit der Kanone und müssen die Vögel abschießen. Wenn man mehr Vögel abschießt als durchkommen, dann gewinnt man. Im ersten Level ist das noch einfach, aber dann ändert die Kanone die Position, die Vögel die Flughöhe und sie werden auch immer schneller.

Das Spiel wird nur mit einer Taste gespielt (Schuss). Die funktioniert exakt, die Grafik ist auch gut, bunt und genau. Die Schussgeräusche hören sich gut an, jede weitere Musik würde stören. Das Spiel mag einfach sein, aber es ist ein kleiner Suchtfaktor mit eingebaut. Kill kill... jetzt nicht stören, muss noch ne Runde...

Empire (Jim Grimmwood/Alvin Albrecht)



Empire ist ein Port eines TRS80 Spiels. Den Anfang machte Jim Grimmwood, Alvin Albrecht hat das Ganze dann noch verbessert, den Zeichensatz ausgetauscht und schneller gemacht. Es handelt sich hier um ein reines Textbasiertes Strategiespiel. Man handelt, kämpft, ernährt seine Bevölkerung, erhebt Steuern und Zölle, baut Windmühlen bis zum Schluss auch Paläste. Man steigt auf, indem man eine gewisse Anzahl bestimmter Gebäude gebaut hat, das Ziel ist natürlich Imperator zu werden. Grafik bietet das Spiel keine und auch keinen Sound. Mich persönlich reizen solche Spiele trotzdem, auch wenn ich denke, dass ich sehr ähnliche Spiele schon ein paarmal gesehen habe. Interessant ist die Mehrspieleroption für bis zu sechs Spieler, die ich aber nur angetestet habe. Ärgerlich war die fehlende Anleitung, ich habe einige Zeit gebraucht bis ich darauf kam, im Auswahlmenü einfach „0“ zu tippen um weiterzukommen. Naja, irgendwann hat man alle Tasten ausprobiert. Wer gerne solche Strategiespiele spielt, der hat hier garantiert einige Stunden Spaß.

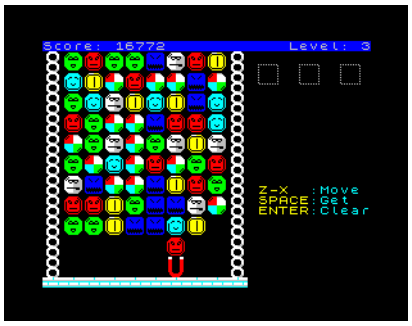


Sewer Rage (The Death Squad)

Ja, so ein Arbeiter kann ganz schön sauer werden, wenn so Kleintiere ständig stören. Bei diesem Spiel muss die Pipeline fertig werden. Dazu boxt man die Rohre in die richtige Position. Immer im Weg sind aber etliche kleine Monster, die man auch nicht loswird. Selbst wenn man eines boxend eliminiert, taucht wieder ein Neues auf. Also erstmal weglocken, dann schnell sein und die Pipeline fertig machen.

Das Spiel ist grafisch ganz nett, aber nichts besonders. Hervorheben kann man die hohe Spielgeschwindigkeit und den fetzigen (128k) Sound. Leider tritt aber schnell Langeweile ein, das Spielprinzip bleibt ja das gleiche und bietet wenig Herausforderung. Naja, so kurz mal zwischendurch ganz nett.

Zoomblox (Fabrizio Zavagli)



Es ist immer wieder toll auch mal neue Gesichter zu sehen unter den Programmierern. Bei diesem Denkspiel muss man aus dem Feld drei Blöcke gleicher Farbe mit dem Magneten herziehen. Diese drei lösen sich dann auf. Mit der Zeit kommen immer mehr Blöcke und sie rücken näher. Ziel des Spiels ist es, diese auf Abstand zu halten. Zum Glück gibt es Joker-Blöcke, die sich mit jeder Farbe kombinieren lassen. Wenn aber mal einfach gar nichts geht, kann man auch nur einen oder zwei Blöcke einladen und dann diese auflösen, allerdings auf Kosten einer weiteren Reihe, die das Feld näher rückt.

Die Spielidee ist neu, aber ähnliches gab es schon. Dennoch gefällt es mir und wahrscheinlich ist dies nur die erste Version des Spiels und es wird weite-

re Ideen geben, die eingebaut werden, also vielfältigere Blöcke. Man darf gespannt sein. Das Spiel selbst ist noch recht einfach gestaltet, die Grafik nichts Besonderes, Musik gibt es keine und die Toneffekte auf eher schlichtem Niveau. Das Spiel selbst ist aber einfach zu verstehen und kann eine ganze Weile begeistern. Fans von Tetris und Co sollten sich das mal anschauen.

Retro Quest:

Los Pergaminos de la Sabiduria (4CLRC Soft)

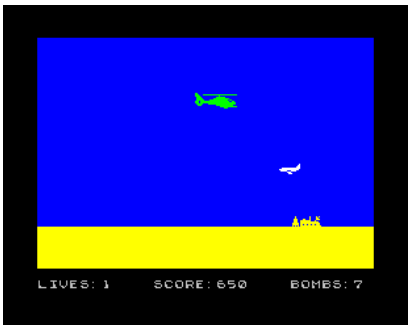
Natürlich gibt es auch immer wieder neue Programmierer in der Szene die sich eben mit den vorhanden Engines auseinandersetzten, »Arcade Game Designer« ist eine, die »Churrera-Engine« der Mojon Twins eine andere. Letztere fand hier Verwendung und an vielen Dingen merkt man es sofort. Ganz generell gesagt ist die Engine hervorragend, alles funktioniert, wie auch bei AGD. Wenn man die ersparte Zeit nun für ein ordentliches Leveldesign einsetzt, kann auch was Gutes rauskommen, im Allgemeinen bleibt aber die Innovativität auf der Strecke. Auch »Retro-Quest« ist in erster Linie ein Plattform-Spiel, bei dem man durch die Räume hüpft und verschiedene Gegenstände einsammeln muss. Die Aufgaben sind schwer, aber machbar. Die Grafik sehr bunt, für meinen Geschmack aber auch etwas zu bunt, wo es nicht sein müsse. Oft ist es schwer ersichtlich, ob das, was vor einem ist, etwas ist durch das man einfach durchgehen kann, es einen verletzt und ein Leben kostet oder gar ein Gegenstand ist, den man sammeln sollte. Lustig sind die Gegner, die aus anderen Spielen entnommen scheinen, wie z.B. die Geister aus Pacman. Plattform-Spiel-Freunde werden Gefallen daran finden, den das Spiel hat die richtige Herausforderung aus Machbarkeit und Schweregrad. Ich fand es leider aber eher langweilig.

Sam Mallard –

The case of the missing swan (Ersh)

Spieletester haben es nicht immer leicht. Vor allem wenn relativ viel Software erscheint, aber davon wenig wirklich originell ist. Da kommt mir dieses Game gerade recht, ein Adventure. Generell erscheinen nicht mehr so viele Adventure, aber dieses hier ist auch noch anders. Erstens ist es kein reines Text-Adventure, den es hat jede Menge Bilder, und zweitens muss man Befehle auch nicht eintippen, sondern kann ein Auswahlmenü betätigen. Das ist nicht wirklich ganz neu, man kennt es von anderen Spielen, aber auf dem Spectrum gab es das noch nicht oft. Das Spiel hat Atmosphäre, wirkt auf den ersten Blick vielleicht zu einfach, die wenigen Befehle sind ja vorgegeben, aber dann stößt man doch auch auf Rätsel, die nicht so einfach zu lösen sind. Die Grafik ist monochrom, aber trotzdem gut. Sound ist keiner vorhanden. Jedem, der gern als Detektiv einen kniffligen Fall lösen will, sei dieses Spiel wärmstens empfohlen.

A yankee in Iraq (Ast A. Moore)



Nach einem Highlight gleich wieder den Daumen runter für das nächste Spiel. Ein Hubschrauber, der immer auf das gleiche Flugzeugsprite schießt oder Bomben auf ein am Boden liegendes Ziel abwirft, das klingt jetzt noch besser als es ist. Tatsächlich ist das Spiel einfach nur sehr sehr langsam, ruckelig, mit einfachster Grafik und minimalen Schussgeräuschen. Das ist ein Spiel, wie es hätte 1982 erscheinen sollen, tatsächlich wurde es aber 1990 geschrieben und jetzt wieder entdeckt. Es wäre wohl besser verschüttet geblieben.

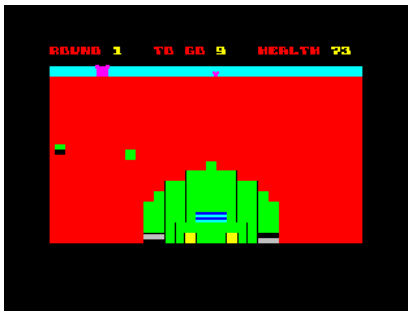
Air Apparent (Stephen Nichol)

Gleich ein neuer Versuch mit Shoot em up und zumindest etwas besser. Man steuert einen Helikopter durch ein urbanes Gebiet (später kommen auch Höhlen dazu) und kann sich entweder durchballern oder ausweichen. Im Gegensatz zu anderen Spielen, bei denen man auf eine gewisse Anzahl von Abschüssen kommen muss, um dann wieder extra Waffen zu bekommen, ist es hier einem freigestellt, auch den friedlicheren Weg zu gehen. Die Munition ist begrenzt, man kann aber immer wieder einsammeln, es gibt Schüsse, Schilde und sogenannte Smart-Bombs, also Bomben, die alle Gegner auf dem Bildschirm zerstören.

Das Spiel ist nicht gerade sehr schnell, aber doch ausreichend. Es ist sauber programmiert, die Kollisionsabfrage genau und der Hubschrauber lässt sich gut steuern. Die Grafik ist monochrom und nicht gerade abwechslungsreich, die Level dafür aber lang. Der Sound begrenzt sich auf einen kurzen 48k-Soundtrack bei Spielende und Schussgeräuschen. Im Wesentlichen geht es aber um den Spielspaß und da kommt schnell Langeweile auf. Natürlich finde ich es gut, wenn ein Spiel keine unüberwindbaren Hürden aufbaut, aber selbst ohne zu schießen kann ein normal geübter Joystickartist wahrscheinlich das ganze Spiel mit nur einem Leben überstehen, sehr wahrscheinlich wird er aber irgendwann unaufmerksam wegen der immer gleichen eintönigen Angriffswellen der Gegner. Diesen kann man leicht ausweichen und selbst die Boden-Luft-Raketen starten immer so frühzeitig, dass man glatt mit Suizidgedanken geprägt sein müsste, um sich von diesen treffen zu lassen. So gut das Spiel technisch ist, empfehlen kann ich es nicht.

Ferret Buster + Chunk Zone (Gabriele Amore)

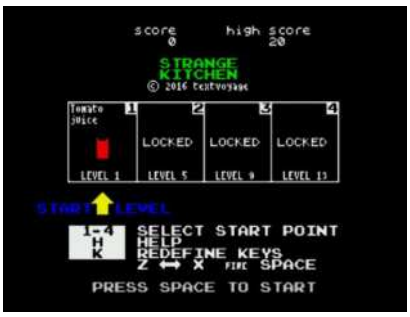
Wer möchte Frettchen jagen? Dann rein ins Auto und Kanone laden. Freunde von »3D Deathchase« kommen hier voll auf ihre Kosten. Bei »Ferret Buster« hat man hat zwei Arten von Raketen, die eine gegen die Steinhindernisse, die andere für die Frettchen. Das Spiel beginnt schon ganz nett, aber dann kann man noch den Turbo zünden und sich wundern was der Spectrum mit 3,5 Mhz (waaas... NEXT Users) so drauf hat. Nicht, das es mir jetzt gelungen wäre viele Frettchen zu treffen... Es hat mich trotzdem gereizt immer wieder es zu versuchen. Das Spiel ist grafisch gut gemacht, keine hochauflösende Grafik, aber man muss ja bedenken das die Hindernisse hergezoomt werden und das mit einiger Geschwindigkeit.



»Chunk Zone« ist vom Prinzip her ähnlich, nur das man einen Panzer fährt und keinen Radar hat. »Ferret Buster« finde ich eine Spur besser.

Beides sind eher Demos die zeigen wie schnell ein Spiel sein kann, weniger aber Spiele, die einen Stunden beschäftigen. Trotzdem, angucken.

Strange Kitchen (Neal Rycroft)



So habt ihr bestimmt auch nie gekocht. Nur die richtigen Zutaten dürfen ins Töpfchen, sonst … Game Over. Ja, eigentlich ist es ein Ballerspiel, aber doch anders als alle anderen.

Von oben herab fliegen die Zutaten, die richtigen lässt man durch, die falschen schießt man ab. Kocht ihr etwa anders? Das Spiel ist einfach zu verstehen und doch so schwierig das man zumindest einige Anläufe braucht. Die Grafik ist verhältnismäßig einfach und an manchen Stellen hätte man das Ganze noch verbessern können, z.B. die Explosionen oder allgemein das etwas ruckelhafte Attributscrolling. Spielspaß ist aber trotzdem gegeben, so dass ich es vollauf empfehlen kann, wenn auch als einziger Sound die Explosionsgeräusche etwas nerven.

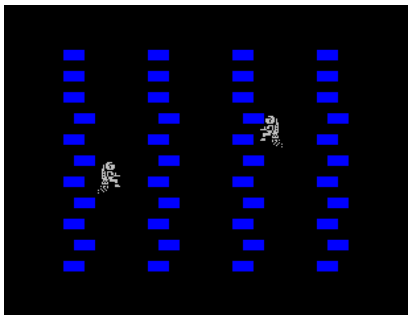
*

Mittlerweile bin ich im letzten Jahresviertel von 2016 angelangt, aber es ist noch immer kein Ende in Sicht. Von 89 erschienenen Spielen habe ich noch 32 anzuschauen. Über einige wenige habe ich nicht geschrieben, weil sie einfach zu schlecht waren oder nicht einwandfrei funktionierten, angeschaut habe ich aber alle. Bevor nun der Platz ausgeht, wende ich mich für diese Ausgabe der Demoszene zu und werde dann in der nächsten Ausgabe die Spiele ab September 2016 weitertesten.

DEMOSCENE

Der Kampf zwischen AAA und anderen wird teilweise auch in Unmengen von Demos ausgetragen, in denen eine Seite gegen die andere schimpft. Wir verzichten darauf diese Demos hier vorzustellen, denn es widerstrebt dem Demogedanken selbst und ist sowieso auch qualitativ nicht erwähnenswert. Zum Glück gibt es auch einige richtig gute Releases:

Tailwind (Gembaboys)

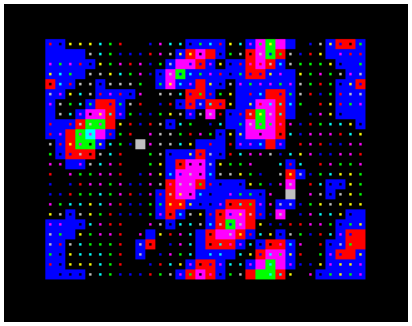


Der Zusammenschluss der meisten tschechischen und slowakischen Democoder zu Gembaboys präsentiert seine Werke üblicherweise auf der jährlichen »Forever« Demoparty in der Slowakei und so auch diesmal mit diesem Werk. Der Name beschreibt sehr gut (trotz aller Querelen) die internationale Entwicklung, den der Spectrum hat wirklich Rückenwind und diese Demo ist sicherlich auch eine der herausragendsten Demos in 2016.
Gewohnt reihen sich eine Reihe von meist farbenfrohen Effekten aneinander und auffallend ist die sehr gute Synchronisation mit der Musik. Großartig neue Ideen sind zwar nicht dabei, technisch aber trotzdem sehr gut gemacht.

Rain (Life on Mars)

Rain wurde bereits auf der letzten Scene+ vorgestellt. Die Demo besteht eigentlich nur aus einem Effekt, aber der Regen aus dem auf eine Gestalt auftaucht ist einfach gut gemacht und die Atmosphäre stimmt. Daher sicherlich eine sehr gute Demo.

On Fire (Denis Grachev)



Von Denis Grachev kennen wir bisher viele Spiele, nun auch eine Demo die auf der russischen Multmatograf Party veröffentlicht wurde (3. Platz). Die Demo ist kurz und farbenfroh. Der Sound erinnert etwas an die 90er Spectrum Demos, ist aber hörenswert. Die Effekte sind gut gemacht und abgestimmt auf die Musik. Zwar haut einen die Demo nicht um, ist aber sehenswert.

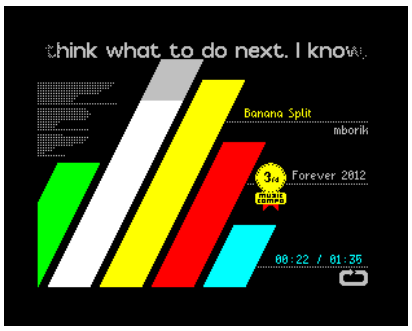
Star Trek 50th Anniversary Slideshow (ZX FreeQ)

Ist es wirklich schon 50 Jahre her das Raumschiff Enterprise ins Fernsehen kam? Wahnsinn. Die

Demo zu diesen Ehren ist nicht ganz das, was man

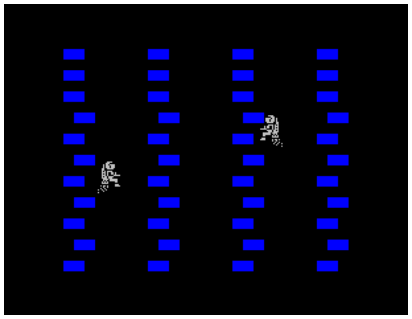
als hohe Programmierkunst bezeichnet. Die wenigen Scrolleffekte ruckeln und die Musik ist zwar Welten besser als das, was ich machen würde, hält einem Vergleich mit richtigen Soundkünstlern aber nicht stand. Die Bilder sind eher schlecht digitalisiert, das ganze wohl eher was für sehr große Star Trek Fans...

GemBand (Gembaboys)



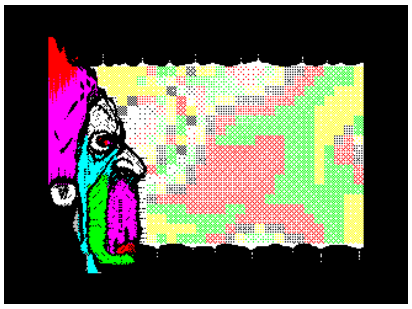
Nach der Party ist vor der Party...das heißt... nein, nach der Party muss erstmal jemand alle Partysongs zu einer Compilation vereinigen. Dem haben sich die Gembaboys angenommen und eine Demo gemacht die sämtliche von Gembaboys-Mitgliedern veröffentlichte Songs auf diversen Partys abspielt. Die Songs sind gut, aber noch mehr ist es eine tolle Leistung, dass die alle Songs in einen 128k Speicher reingepackt haben, dazu noch eine tolle Präsentation mit Vu-Meter und Laufschrift. Dann mal ran die Boxen, 1,5 Stunden Laufzeit warten auf euch.

In the future (Hooy-Program)



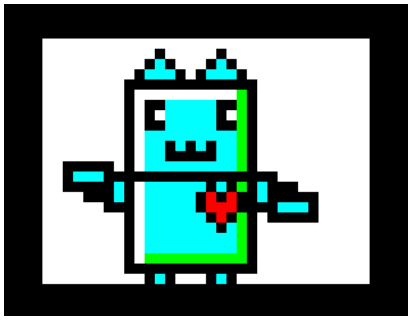
Willkommen zu einer neuen Form einer Demo: Die erste Karaoke Demo. Wir haben hier keine Effekte die einen in Staunen ersetzen, tatsächlich haben wir aber die perfekte Umsetzung von Bild und Ton. »Hooy-Program« in Form von »Gasman« geht damit als erste Boygroup in die Spectrum-Geschichte ein. Die Demo besteht also aus einem richtigen Ohrwurm Song, der Text dazu ist auf dem Bildschirm zu lesen und die Bilder untermalen die Geschichte. Das dumme an der Demo ist... man kriegt den Song nicht mehr aus dem Kopf. Den Text auswendig zu lernen wird noch dauern den ablesen kann ich nicht schnell genug. Trotzdem ich schaff das. Nun Ende hier, ich muss nochmal singen. Ein Hit!!!

RelaXed (Denis Grachev)



Denis hat offenbar Geschmack an Demos gefunden und diese hier hat schon ein anderes Kaliber. Die Demo wartet mit Fullscreen Multicolor Effekten über den Border hinaus auf und ist wieder mal sehr farbenfroh. Die Musik ist abermals sehr gut und abgestimmt auf die Action auf dem Bildschirm. Eine perfekte Demos, vielleicht abermals etwas kurz, aber sehr sehr gut gemacht. Weiter so.

Awards (G0blinish)



In dieser Demo geht es um Preise... ganz lustig gemacht, das neue Spielzeug für Denis Grachev z.B. im Bild. Die Effekte sind gut gemacht, aber nichts Neues. Der Sound klingt gut und passt gut zum Geschehen auf dem Bildschirm. Alles in allem eine Demo der es an nichts fehlt und trotzdem haut sie mich nicht um.

Break Space (The Super)

Mit Masse statt Klasse hat The Super nix zu tun, meist erscheint nur eine Demo pro Jahr, die es dann in sich hat. So auch diesmal. Es war-

ten einige Effekte die ich so noch nie gesehen habe. Zwar nichts was ich bisher für unmöglich hielt, aber manchmal ist es einfach die Idee die man haben muss. Das Ganze mit einem super Sound der natürlich perfekt auf die Demo abgestimmt ist. Das Beste kommt natürlich zum Schluss, lasst euch überraschen. Nicht zu toppen!

Sosochi2016 (Hype Allstars)

Immer wieder schön auch mal wieder Namen zu lesen die man noch nicht so oft gehört hat. Nach »MMCM« in 2015 gehören die Hype Allstars auch 2016 wieder zu den Teilnehmern der Chaos Constructions und konnten immerhin den 4. Platz erreichen. Die Demo hat keine großartigen Effekte und schon gar nichts Neues, erzählt aber eine nette Geschichte und ist schön anzuhören und anzusehen. Gut für zwischendurch.

Cbet (Denis Grachev)

Natürlich hat es der neue Democoder aus der Gameszene es sich nicht nehmen lassen, auch etwas für die berühmteste russische Demoparty (Chaos Constructions) zu programmieren und damit den 3. Platz zu erreichen. Die Demo enthält einen Matrix Effekt und netten Multicolour Effekte. Zwar wiederholen sich die Effekte, einen krönenden Abschluss gibt es aber doch. Sicher mal wert es sich anzuschauen.

Enmnm (Noby + TDM)

Das nicht nur Russische Teams auf der Chaos Construction vertreten sind, dafür haben die beiden Gembaboys Noby und TDM gesorgt. Allerdings nur mit einer kurzen Minidemo die wohl kaum zu Begeisterungsstürmen hingerissen hat. Im Wesentlichen gibt es nur einen Scroller mit animierten Hintergrund zu sehen, das ist schon seit Mitte der 90er Standard für jeden Democoder. Trotzdem, das olympische Motto zählt, dabeisein ist alles. Immerhin, der Sound von TDM ist wie immer hörenswert. Die Demo ist hier zu sehen: *https://www.youtube.com/watch?v=hSjE5II4xFs*

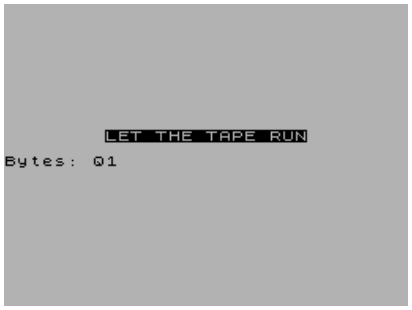
Rainbow (GDC)

Neue Namen braucht die Demoscene auch, begrüßen wir also GDC (Was auch immer dies heißen mag) aus Polen.

Die Musik mag nicht jedermanns Geschmack sein, passt aber zum Bildschirmgeschehen. Es sind keine großartigen neuen Effekte zu sehen, aber farbenfrohe Bilder und Animationen. Der Aha-Effekt am Ende bleibt aus, da kommt nur ein einfacher Scroller. Trotzdem kurzweilig, da in der Tat...kurz.

SPIELELÖSUNG »DINING«

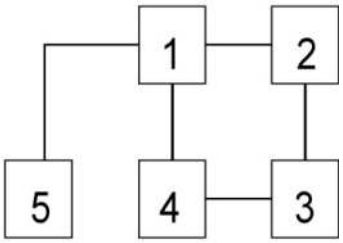
Hallo Freunde des gepflegten Abenteuers!



Man möchte gar nicht glauben, was einem beim Stöbern in diversen Medien so alles vor die Füße fällt. Ich habe euch ja in der Vergangenheit schon mal das eine oder andere kleine Adventure vorgestellt, aber das, was ich heute gefunden habe bricht so ziemlich alle Rekorde. Das Adventure trägt den Namen »Dining« und stammt von einem unbekannten Autor, zumindest konnte ich keine Quellen finden, die einem hier weiterhelfen. Das Programm wurde mit dem »Quill Adventure System« verfasst und meine Lösung verfügt über die unglaubliche Anzahl von 5 Locations!!! Das muss man sich erst mal

gönnen. Es ist ein typischer Vertreter der so genannten “such den geheimen Gegenstand und bring ihn an die richtige Stelle”-Adventures. Zudem hat man das Handikap, dass man nur einen Gegenstand tragen kann. Naja, das soll uns bei der Größe des Spieles nicht zu sehr behindern. Wie der Name vermuten lässt, ist der »Dining Room« der gesuchte Ort. Jetzt müssen wir nur noch den richtigen Gegenstand finden. Zur Verwirrung des Spielers tragen eine ganze Anzahl an anderen Gegenständen bei, die man aber bis auf wenige Ausnahmen absolut für nichts benötigt. Eigentlich kommen wir mit drei Gegenständen ganz bequem über die Runden.
Doch zuerst wieder die Locations und Gegenstände meines beigefügten Plans:

Dining



(c) 2017 by Harald Lack

01) In a hall / coat, deerstalker hat
02) In the kitchen / torch
03) In the dining room / apple, sharp knife
04) In the lounge / television, key
05) In the cellar / safe, jewel

Ende Gelände - das war’s auch schon.

Und hier die Lösung in möglichst wenigen Zügen:

Wir starten....In the hall,
INVENTORY (wir besitzen einen Spazierstock),
DROP STICK, E (wir sehen eine Taschenlampe),
S, TAKE APPLE, W (wir sind hungrig),
EAT APPLE, TAKE KEY, N, DROP KEY, E, TAKE TORCH, W, LIGHT TORCH,
DOWN (hier ist ein Safe),
DROP TORCH, UP, TAKE KEY, DOWN,
UNLOCK SAFE (da ist ein Juwel),
DROP KEY, TAKE JEWEL, UP, S, E
(und schon ist es geschafft).

Natürlich ist das Programm fast nicht wert dazu eine Lösung zu veröffentlichen, aber ich dachte an den unbekannten Schöpfer, der sich ja schließlich was ausgedacht hat. Also soll es auch entsprechend gewürdigt werden finde ich. Anschließend findet ihr noch den zugehörigen Plan (damit alles seine Vollständigkeit hat).
Bis zum nächsten Adventure.

English summary:
Today we will look at a very short and easy adventure. Dining is in deed very small and my solution takes place in only five locations. The Author of the game is unknown but nevertheless I will give you the solution and map as I do with other games. The aim is to find a hidden object and bring it to the wright place. So now you know what to do. Happy adventuring!
© 2017 by Harald Lack

BASIC-GIMMICK

Dieses Programm habe ich auf Facebook entdeckt, als ich in einem der Spectrum-Gruppen rumgestöbert habe. Es stammt aus den 80ern und wurde von einem John Metcalf geschrieben. Einfach eintippen und ausprobieren.

CLS mal anders — von John Metcalf

```
 10 REM fade to white
 20 FOR a=65368 TO 65394
 30 READ b: POKE a,b
 40 NEXT a
 50 FOR a=0 TO 703
 60 PRINT CHR$ (137);
 70 NEXT a
 80 PRINT #0;"Weiter mit Taste"
 90 PAUSE 1000
100 RANDOMIZE USR 65368
110 STOP
120 DATA 17,255,90,26,254,63,200,33,223
130 DATA 90,1,224,2,118,237,184,75,9
140 DATA 237,184,26,254,63,137,18,24,229
```

sintech

www.sintech-shop.de

Ersatzteile, Zubehör und Reparaturen
für Mobiltelefone, Spielkonsolen und mehr

SINTECH. DE LIMITED
Kurmainzstr. 14 · 74389 Cleebronn

Neu für Spectrum

Staubschutzhauben im Sinclair-Design
für 48k/Plus/128k/+2/+3

ab 5,99 €

Netzteile für Spectrum
48k/Plus/128k/+2 und für +2A/+3

ab 21,99 €

Wieder da:

Spectrum 48k Metal Faceplate
1:1 Nachbau des Originalteils

ab 19,99 €

Mehr als 1000 verschiedene Spectrum-Artikel im Angebot

- umfangreiches Softwareangebot (auch Opus-Disk oder +3)
- neue Hardware (Divide, HxC SD Disk Emulator, Angry Invader Joystickinterface...)
- Restposten und Raritäten

Auch weiteres Zubehör für andere Sinclair Rechner und auch andere Retro-Computer im Programm. Schauen Sie mal wieder rein:

www.sintech-shop.de

oder im Ausland besuchen Sie online eine unserer Niederlassungen:
www.sintech-shop.co.uk (Großbritannien) oder www.sintech-shop.cz (Tschechien)

sintech DEUTSCHLAND sintech CZECH REPUBLIC sintech UNITED KINGDOM